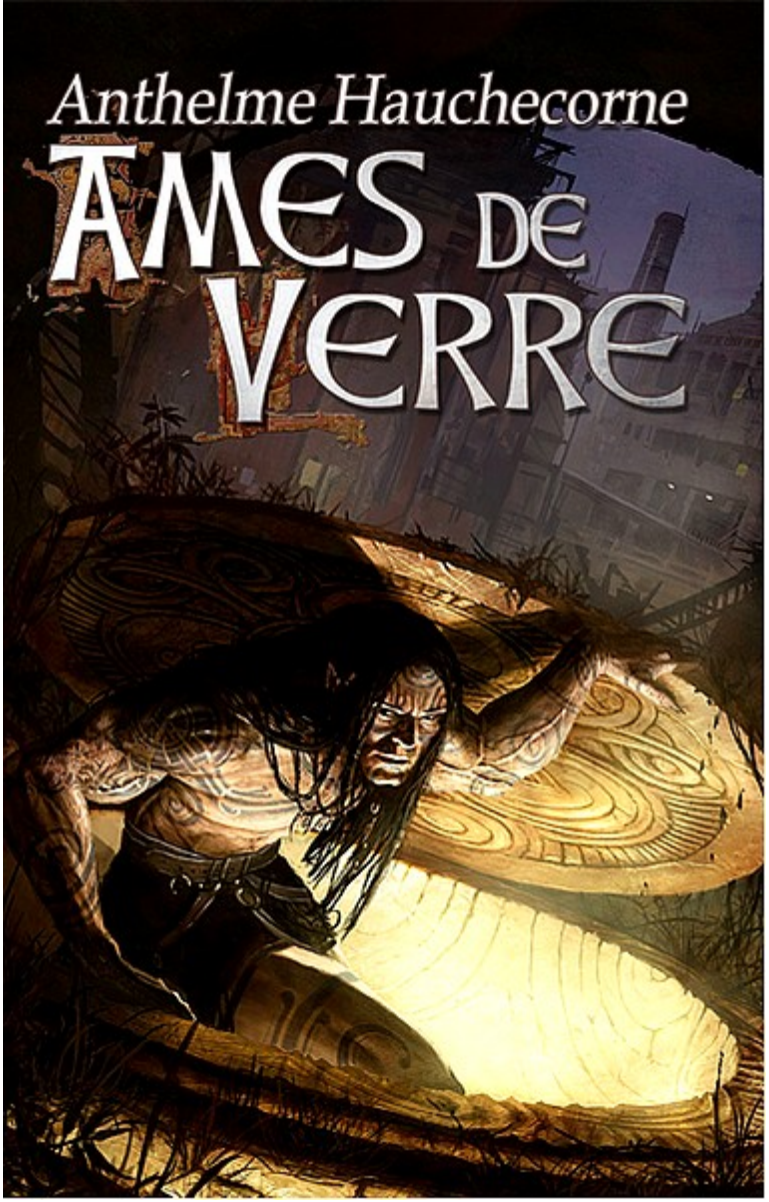
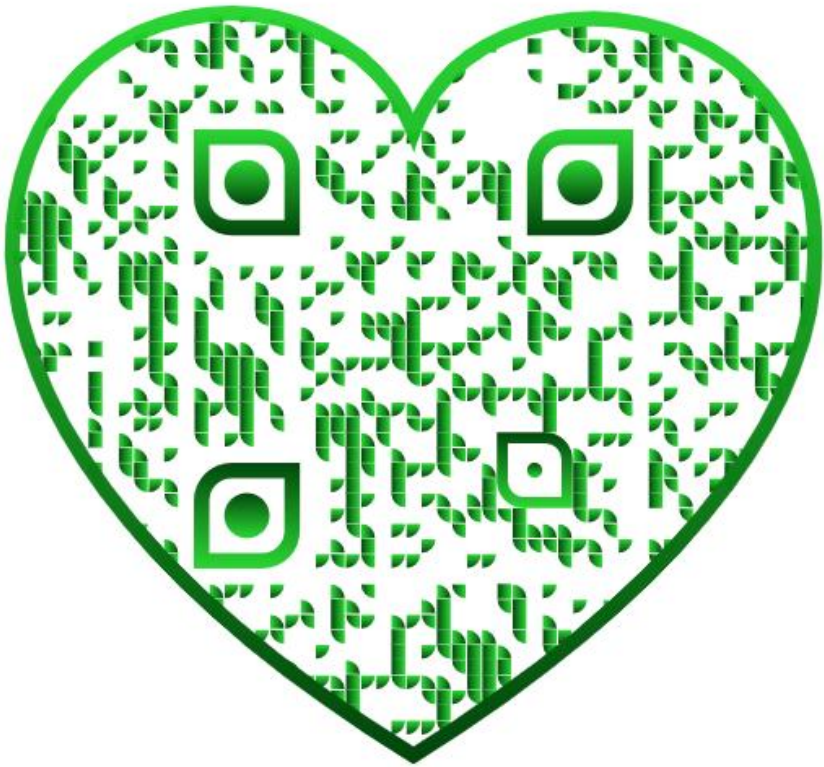
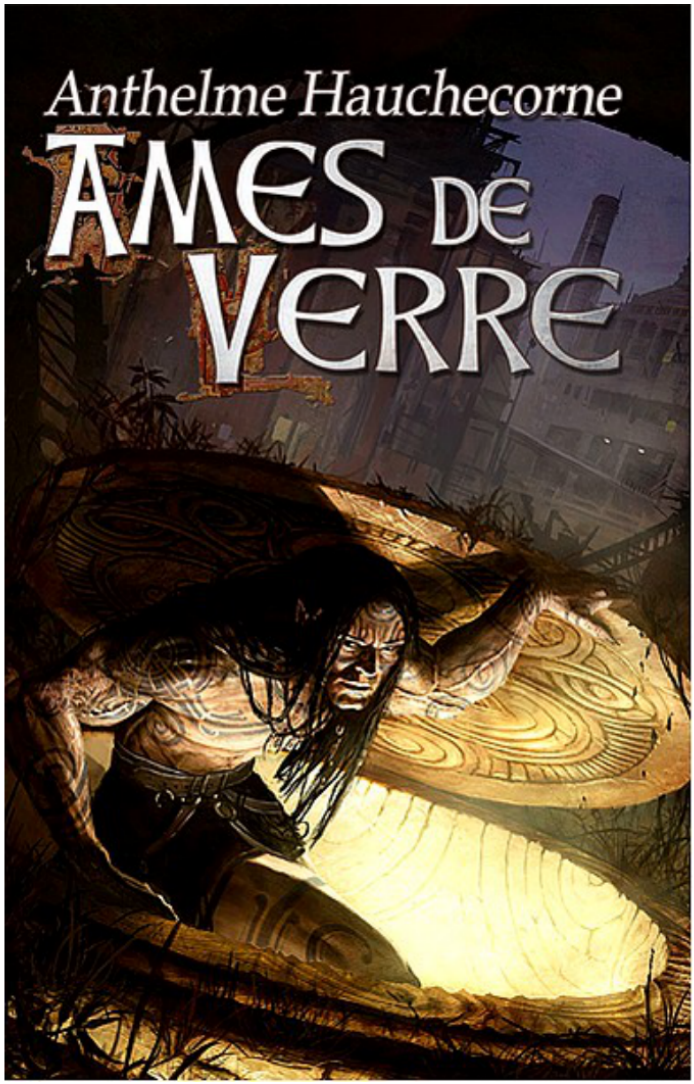
Anthelme Hauchecorne

Âmes de verre






Anthelme Hauchecorne
Âmes de verre

Anthelme Hauchecorne

Âmes de verre

Le *SIDH* / 1

Éditions Midgard

Ouvrage public sous la direction de
Rémy Guyard

Collection dirigée par
Rémy Guyard

Couverture réalisée par
Pascal Quidault

Illustrations intérieures réalisées par
Pascal Quidault

Relecture et correction par
Estelle Faye, Joëlle Lechartier, Magali Prigent, Pascale Rousseau

© Éditions Midgard / Lokomodo / Asgard

ISBN : 978-2-36599-037-0

À MA MÈRE,

EN HOMMAGE À SON COMBAT CONTRE LE HANDICAP, ET LES TÉNÈBRES. LA BEAUTÉ NAÎT DES YEUX, DES SIENS, ENCORE QU'ILS LA TRAHISSENT INEXORABLEMENT, ET DE CEUX DE SES PROCHES, REGARDS PORTÉS SUR ELLE, COMME DE LA FIERTÉ QUI LES ÉCLAIRE.

Si la musique nous est si chère, c'est qu'elle est la parole la plus profonde de l'âme, le cri harmonieux de sa joie et de sa douleur.

Romain ROLLAND

L'essentiel est invisible pour les yeux. Il faut chercher avec le cœur.

Antoine de SAINT-EXUPÉRY, *Le Petit Prince*

Si les portes de la perception étaient nettoyées, chaque chose apparaîtrait à l'homme telle qu'elle est, infinie.

William BLAKE, *Le Mariage du Ciel et de l'Enfer*

Les gens ont peur d'eux-mêmes, de leur propre réalité ; par-dessus tout de leurs sentiments.

Jim MORRISON

La réalité n'est qu'un point de vue.

Philip K. DICK

DE JOYEUX SALOPARDS

Ou une visite touristique gratuite de la *Vigie*

« Salut, je m'appelle Camille. Tu viens d'arriver, pas vrai ? Les nouveaux, je les flaire au premier coup d'œil ! Trop de dents intactes, pas assez de cicatrices, il y a des indices qui ne trompent pas. Sensei m'a chargée de te briefer, à propos de la *Vigie*. Histoire que tu survives à ton premier jour parmi nous.

Alors, suis-moi et gare où tu poses les pieds… Zed a encore laissé échapper ses sales cabots, et ces vicelards ont un penchant pour les orteils lavés… »

LES FONDATEURS DE LA VIGIE : LES ONZE PILIERS

« Voici la salle des Piliers, où sont exposés les bustes de nos fondateurs vénérés. Oui, ce sont des êtres humains. Fais preuve d'imagination et excuse la maladresse des sculpteurs. La *Vigie* fourmille moins d'artistes talentueux que de guerriers enragés.

Nous les appelons les Piliers, car nos vies reposent sur leurs enseignements. Nous sommes la relève. Ils nous ont hissés sur leurs épaules pour poursuivre leur combat. Contre qui ? Contre les Streums, pardi ! Personne ne t'en a parlé ? Ne sois pas pressé. Cela viendra.

Les Piliers n'étaient pas des saints. Loin de là. Nos maigres informations sur eux se divisent en deux catégories : il y a les

racontars et les canulars. Curieusement, les rares d'entre nous à les avoir côtoyés sont ceux qui en parlent le moins. Tout ce que je peux t'en dire, camarade, c'est qu'ils se répartissent en deux factions : les Intellos qui gambergent avec leur tête et les Cogneurs qui cogitent avec leurs poings.

Si tu veux en apprendre plus, va donc jeter un œil aux inscriptions gravées sous leurs portraits… »

Les Intellos

Koudelka : premier maître de la *Vigie*. Issu de parents russes déportés au Goulag, parce qu'ils possédaient la *Vue*. Descendrait lui-même de Raspoutine. S'y connaît en points de suture, mais prépare un grog dégueulasse. Adore fumer la pipe.

La Garache : artiste expressionniste impressionnante, esthète en esthétique esthétisante, la seule spécialiste es art brut streum au monde. Son incommensurable génie n'a d'égale que sa modestie. À plié bagage pour chercher ailleurs l'inspiration.

Thaumaturge : prétend qu'une paix est possible avec les Streums. Croit aux extraterrestres, à l'hyperborée et à la métempsychose. Est convaincu de pouvoir casser une coquille d'œuf par la seule force de son esprit. À déserté pour explorer le *Labyrinthe* et y trouver selon toute vraisemblance une mort certaine.

Mab : collectionne les moisissures, les spores et les échantillons de bave streum. S'intéresse à tout, avec une préférence marquée pour les choses puantes, salissantes ou dangereuses. Porte généralement une blouse, autrefois blanche. À troqué sa première poupée contre un microscope et un scalpel.

Gargantua : objecteur de conscience à la guerre contre les Streums. Goûte le chocolat, la cuisine et puis encore le

chocolat. À trahi la *Vigie*. Est frappé d'anathème.

Les Cogneurs

Machine : deuxième maître de la *Vigie*. À quitté la *Vigie*. Parti dans l'*En-deçà* en quête d'adversaires toujours plus redoutables à affronter. N'aime rien, ni personne, pas même son fils. De son propre aveu.

Sensei : troisième maître de la *Vigie*. 8e dan de kendo. À donné sa lumière pour vaincre notre plus grand ennemi. Honneurs lui soient rendus. Banzai !

Rôde-la-nuit : ne sort qu'à la nuit tombée. S'est elle-même limé les crocs quand elle avait quinze ans. À juré de tuer Gargantua et Thaumaturge. Est partie à leur poursuite. Prend son pied à torturer de petits animaux.

Gévaudan : enfant, adorait les histoires de chevalerie. Adulte, raffole de commander les charges de cavalerie à la tête de son escadron de bikers. N'a jamais su décrocher deux mots face à une fille. À un grave problème avec l'alcool.

Vénéneuse : ne parle jamais d'elle. Préfère écouter les autres. Se montre toujours curieuse de secrets, mais n'en dévoile aucun. À la détestable manie de toujours apparaître dans votre dos et de marcher sans bruit. On la dit muette, mais tout ce que Vénéneuse laisse dire sur elle n'est au mieux que mensonge. Lit toujours des romans à l'eau de rose.

Surin : premier armurier de la *Vigie*. Préfère à n'importe quelle conversation le crépitement d'un bon feu. Parti chercher des armes légendaires dans l'*En-deçà*.

« Allez, dépêche-toi ! J'ai encore plein de choses à te montrer ! Les Piliers nous ont presque tous quittés. Mais avant de partir, ils nous ont fait un précieux cadeau… »

Le Codex *Metropolis*

« Toutes les connaissances des Onze Piliers résident entre ces lignes. Hé, bas les pattes ! C'est l'édition originale. On touche avec les yeux ! Il y a du sang et des larmes sur ces pages.

Il y a des lectures qui vous changent à jamais, il paraît. Mais ce bouquin-là, il vous avale, il vous mâchouille et il fait des bulles avec votre cerveau.

Le *CODEX METROPOLIS* n'est pas exactement un livre, mais plutôt un capharnaüm de papiers divers, variés et avariés ; une pagaille de textes raturés, liés les uns aux autres par un égal mépris de l'orthographe, de la grammaire et par plusieurs kilos de colle industrielle. Un monstre de Frankenstein littéraire, cousu et recousu, aux pages tranchantes et à l'encre qui vous poisse les doigts.

Malheureusement, c'est encore la meilleure source d'informations pour qui espère survivre aux horreurs qui hantent les rues. La seule lecture qui te sera utile chaque nuit, avant de sortir patrouiller avec nous. Un Chasseur n'a besoin que de deux lectures de chevet.

Son exemplaire du *Codex* et son testament.

Les nouvelles Recrues comme toi ne sont autorisées à lire que le premier tome.

T'aimerais y jeter un œil, pas vrai ? Allez, parce c'est un grand jour, celui de ton arrivée parmi nous, je t'y autorise, exceptionnellement. Merci qui ? »

Index du LIVRE PREMIER :
Le Corps Urbain

Section I : Crocheter les Portes de la Perception

Section II : Biographies authentiques, romancées et subjectives des Onze Piliers

Section III : Les Streums, atavisme, biotope et morphogénèse

Section IV : Outils tranchants et contondants pour les ennemis récalcitrants

Section V : Précis de guérilla urbaine pour les nuls

*Section VI : Cent bonnes raisons de ne jamais aller dans l'*En-deçà

Section VI : Mille et une façons d'accommoder les patates

« Vite ! J'entends des pas ! Repose ça ! Et gaffe ! S'il y a la moindre corne, je dirai que c'est toi. Viens, suis-moi, que je te présente les autres membres de la *Vigie*… »

Les membres actuels de la *Vigie*

« Je n'aurai pas le temps de tous te les montrer. Nous sommes près d'une centaine, tout de même ! Alors, limitons-nous aux quelques personnes que tu dois connaître ! Celles en qui tu peux avoir confiance et celles dont tu dois te méfier. Cela dit en toute objectivité.

Au fil du temps, la Vigie s'est séparée en deux bandes rivales, inspirées par les deux factions des Piliers. D'un côté, il y a les Chasseurs, qui sont les dignes héritiers des Cogneurs. Sans eux, la *Vigie* aurait déjà été balayée, rasée jusqu'aux fondations. Ils sont l'ultime rempart contre l'ennemi. Et de l'autre, nous trouvons les Colombes, paresseux dandys, descendants des Intellos. Certes, ils versent une contribution sonnante et trébuchante à l'effort de guerre, mais tu ne les verras jamais monter au front. Ces messieurs-dames préfèrent « réfléchir » à une issue diplomatique dans le conflit qui nous oppose aux Streums. On m'a demandé de rester impartiale, alors je n'en dirai pas plus sur ce ramassis de chiasseux, de pétochards et de traîne-savates…

Les Chasseurs

Sensei : Le vieux, là. Notre maître. Un fin stratège, crois-moi. Il est le dernier des Piliers à être resté avec nous. Surtout, quand tu seras en sa présence, ne fais jamais mention de son *handicap*…

Forge : Le gros, là. Notre forgeron et maître d'armes. Un de nos vétérans. Il a connu personnellement plusieurs Piliers.

Il ne quitte pour ainsi dire jamais son atelier.

Ambre : Celle avec les cheveux rouges coiffés en pétard, qui donnent l'impression qu'elle a le crâne en feu. Une très, très grande Chasseuse. Une pointure. Baisse les yeux si tu la croises et appelle-la *Madame*.

Godrick : Le grand, là, qui dépasse des autres. Celui qui ressemble à un géant perdu dans une classe de maternelle. C'est le fils de Machine, le Pilier, et le petit ami d'Ambre. Au combat, il paraît qu'il est aussi sauvage que son père. Mais les trois quarts du temps, il semble rêvasser… Non mais t'as vu un peu la largeur de ses bras !

Moi-même : Au fait, j'ai oublié de me présenter. Camille, Recrue surdouée très près d'être promue Chasseuse. Si tu veux devenir comme moi un jour, un conseil : accroche-toi à ton slip. Parce que la route est longue et truffée d'embûches. À ce propos…

Sturm :… La *Vigie* compte aussi son quota d'individus peu fréquentables. Sturm et ses voyous néonazis en font partie. Crânes rasés, bottes à lacets blancs et rock identitaire, ils ont toute la panoplie. Ils aboient plus fort qu'ils ne mordent. Envoie-les se faire voir.

Parsifal : Il y a très peu d'interdits à la *Vigie*. Néanmoins, les contacts avec les Streums (autrement qu'à la batte ou à l'arme blanche) sont prohibés. Nous n'apprécions ni les espions ni les traîtres. Parsifal est passé à l'ennemi. Je l'ai vu de mes yeux vendre ses services. Hélas, il s'est échappé plutôt que de répondre de ses actes. Il court toujours, l'animal. Alors, si lors d'une patrouille, tu aperçois un *skinhead* aussi large qu'un pont-levis, avec une balafre qui lui fait un sourire de plaie ouverte, voilà la marche à suivre, camarade : fuis !

Les Dormeurs

Zed : Tu vois le sosie de Kurt Cobain ? Chevelure

crasseuse, pull et jean troués ? Une barbe où prolifèrent miettes et araignées ? C'est lui, le seul Dormeur de la Vigie. Il espère atteindre l'*Éveil* grâce aux stupéfiants. Merde, il nous a vus ! Fais semblant de rien, regarde ailleurs, on continue !

Les Colombes

Inutile de te présenter les Colombes. Trop nombreux. Ils n'en valent pas la peine. Ces incapables se ressemblent tous, avec leurs gueules de premier de la classe, leur peau sans ecchymoses, leurs mains auxquelles aucun doigt ne manque. Pouah ! Leurs corps ressemblent à des vêtements qui n'ont jamais servi. À quoi te servent tes poings, sinon à cogner ? De quel usage te sont tes crocs, sinon pour mordre ? La révolution n'est pas un dîner de gala. Laissons ces amateurs rêver de paix, pendant que nous la construisons.

Dans le sang. Dans les os. Dans les larmes.

La seule paix qui soit, bâtie sur les corps brisés de nos ennemis…

Excuse-moi, je m'énerve toute seule. La rancœur, que veux-tu. Il en va des vieilles inimitiés comme des motos trafiquées au nitrométhane : elles démarrent au quart de tour.

Tu as une question à me poser ? Tu te demandes pourquoi nous nous appelons de ces noms *bizarres*, plutôt que d'utiliser ceux que nos parents nous ont donnés ?

Un peu de respect, autrement je te croque le nez. Les pseudos, c'est pour protéger nos identités. Comme dans la Résistance, camarade. Notre pays est occupé et nous le défendons, y compris de lui-même. Nous ne pouvons compter ni sur l'armée, ni sur la justice, ni sur la police. Seulement sur les armes, les ombres et l'anonymat.

D'ailleurs, tu ne vas pas te moquer longtemps, mon coco.

Car bientôt, ce sera à ton tour d'être rebaptisé.

Et tu vas rire, mais on m'a désignée pour être ta marraine…

[CODEX METROPOLIS]

Les racines du mal

Un livre ordinaire se lit. Un livre extraordinaire lit en vous.

Voyez-le tel un animal de compagnie, un fantôme fidèle qui fera son nid dans votre esprit. En toutes circonstances, vous pourrez compter sur lui.

Ce livre que vous tenez, je l'abrite en moi depuis longtemps. Ma cervelle est lourde de le porter. J'arrive au soir de ma vie. Je vais mourir, mais mon manuscrit, lui, doit survivre. Pour cela, il suffit d'une tête bien faite pour l'accueillir. Si vous daignez lui offrir l'hospitalité, il vous servira bien. Je vous en fais la promesse.

Mon livre s'appelle le *Codex Metropolis*. Voilà dix ans que je l'écris. J'ai hésite sur le nom à lui donner. J'ai choisi de le dédier à nos villes, métropoles de béton, symboles glacés d'une civilisation en déclin. Il m'a paru judicieux d'opter pour un titre latin, en référence à la chute de l'Empire romain, dans la mesure où nous empruntons le même chemin. Et puis, quoi de mieux qu'une langue morte pour relater l'agonie d'un siècle ?

Mais je ne voudrais pas passer pour un rabat-joie. Notre combat n'est pas perdu. À condition que vous repreniez le flambeau… Ce *Codex* contient tout ce qu'il est besoin de savoir pour rallier notre cause. Pour le moment, retenez seulement ceci : nous, les Éveillés, nous battons contre le mal qui convoite les âmes de nos braves concitoyens. De nos ennemis, je ne vous dévoilerai pour l'heure que le nom : les

Daedalos.

C'est ainsi que mes compagnons et moi-même désignons les prédateurs qui hantent nos rues. J'ai épuisé toute ma jeunesse à chercher leur origine. Les légendes de nos ancêtres les mentionnent sous plusieurs aspects : Banshees, Cluricaune, Farfadets, Korrigans… Les Celtes les appelaient les *peuples du Sidh*[1]. Il subsiste peu d'écrits à leur sujet. Ces créatures veillent à ce qu'il en soit ainsi. Elles détruisent les ouvrages qui trahiraient le secret de leur existence. Aussi prenez grand soin de ce livre. Ne le prêtez à personne.

À présent, laissez-moi vous conter une histoire au sujet de ces êtres. Un témoignage authentique, extrait d'un parchemin acquis pour un prix exorbitant…

La trace écrite la plus ancienne à ce jour mentionnant les Daedalos est la chronique de Guy de Chauvriac, médecin de ville à Saint-Rémy-de-Provence. Il y relate les événements survenus de 1348 à 1352, aux heures les plus sombres de la pandémie de peste noire qui a ravagé l'Europe. Selon lui, c'est dans l'affliction, les bubons et les charniers que les Daedalos trouvent leur triste origine. Dans ce fléau qui a emporté près de la moitié du Vieux Continent et changé les villes jadis orgueilleuses et prospères en nécropoles désertes, en opulents banquets pour les charognards.

Une sombre tragédie dont les racines plongent plus loin encore, dans l'onde du temps…

Les sanglantes annales de la lutte entre Éveillés et Daedalos ont

débuté en 1346, lorsque les Tartares ont attaqué la ville portuaire de Caffa, un comptoir commercial génois assis sur les bords de la mer Noire.

Les envahisseurs venus d'Asie se heurtaient aux hautes murailles de cette riche cité. Leur siège s'enlisait. Leurs provisions s'épuisaient, tandis que soufflait une bise gelée annonçant les prémices de l'hiver.

L'ombre d'une mutinerie inquiétait le Khan et ses généraux. Mais moins que le « Mal » qui décimait son armée. Une étrange maladie faisait pourrir ses soldats sur pied. La peste gonflait leurs viscères de pus et d'ulcères.

Face à la Mort, tous les Hommes sont égaux. Les bactéries se moquent de la bravoure et des titres. Pour elles, toutes les chairs se valent. Si bien que le Khan, guerrier invaincu, a fini lui-même par tomber malade. Ses soigneurs se sont déclarés impuissants. Cet ultime combat, dont son corps était le champ de bataille, allait se solder pour lui par une défaite douloureuse et définitive. Mourant, au désespoir et au plus fort d'un accès de fièvre, ce fin stratège a donné l'ordre à ses fantassins de charger les catapultes avec les cadavres infectés de leurs frères d'armes.

Une initiative dont le Khan ne vivrait pas assez pour goûter les fruits, pourris.

L'épidémie s'est répandue dans la fière cité de Caffa avec l'impétuosité d'un feu de brousse.

Le Fléau a moissonné sans distinction assiégeants et assiégés, filtrant à travers les peaux et les tentes, les murs et les draps. Bientôt, faute de combattants valides, une trêve a été signée. Les Tartares sont repartis en échange d'une rançon dérisoire, de quoi sauver la face. Les Génois ont été libres alors de panser leurs plaies, de crever leurs abcès.

Hélas, le bacille de la peste, lui, n'avait conclu nul armistice. Ses légions invisibles continuaient de sévir. La ville et ses habitants poursuivaient leur commerce avec l'Occident. Sans savoir que dans les soutes de leurs vaisseaux, une marchandise secrète et mortelle

s'était glissée : des rats, porteurs sains de la maladie.

À toutes leurs escales, les bateaux faisant voile vers Gênes ont débarqué à leur insu un passager clandestin. À Messine, en septembre 1347, puis à Marseille, à Venise et bientôt sur tout le pourtour méditerranéen. La Mort faisait du tourisme, à bord de navires aux équipages moribonds : sur cinq marins contaminés, quatre mouraient, fiévreux, le corps fleuri de bubons suppurants. La peste cabotait sur des vaisseaux fantômes dont les vents portaient l'haleine faisandée, leur sillage semé de cadavres flottés, archipels de visages violets, à darder sur leur Dieu des yeux ouverts que venaient clore les becs des mouettes.

La Peste cavalait à travers toute l'Europe, du sud au nord, d'est en ouest, fauchant tant et tant qu'il semblait à craindre qu'au jour du Jugement, les autres cavaliers n'aient guère de restes. Affaiblies par les guerres, le froid et la disette, les populations succombaient. Sur les piles de cadavres, les rats bâfraient et forniquaient, en l'absence de chats, dénoncés par l'Église, pour leur accointance avec le Diable, et pourchassés.

Marseille, en novembre 1347, puis Avignon, alors cité papale, carrefour du monde chrétien. Montpellier et Béziers, Narbonne et Carcassonne. Bordeaux, Rouen, Paris, Strasbourg, dans chaque grande ville, la Camarde en tournée fait date, laissant son public de marbre, de suaire ou de cendres, selon sa fortune et ses moyens. Contrairement aux hameaux et aux villages, relativement épargnés, les villes paieraient le plus lourd tribut, du fait de la concentration de la population et des difficultés d'approvisionnement causées par la peste.

Dans le même temps, la médecine, impuissante, s'égarait en remèdes rivalisant de vacuité : feux de bois, bains chauds, saignées. Au moins ces placebos avaient-ils le mérite d'affaiblir leur victime, d'abréger son calvaire. Le Clergé lui, tout en tempérance, préférait à l'inutile substituer le nocif. Groupes de flagellants malmenant les pécheurs à la hâte, dans l'urgence de l'Apocalypse, dont la peste était le signe annonciateur. Persécution des juifs, des Roms, suspectés outre d'adresser leurs prières à la

mauvaise adresse d'empoisonner les puits. Guy de Chauvriac relate ainsi l'incendie de la synagogue de Saint-Rémy-de-Provence, le massacre des Juifs…

Et l'apparition d'une nouvelle communauté, celle-ci porteuse d'une véritable menace.

De Chauvriac a officié à Saint-Rémy en tant que médecin, tout le temps de l'épidémie. Avec un soin méticuleux, il a chroniqué les événements, couchant les noms des défunts sur des pages innombrables. Au fil des dernières, il a relevé des faits curieux. Des cadavres disparus. Des habitants, attaqués. Des mourants, murmurant en langues inconnues, comme à l'attention des mouches qui les butinaient. Le médecin découvrait sur ses patients des symptômes inédits, imputables à aucun mal connu, pas même à celui qui rongeait les entrailles de la France.

Une autre maladie, tapie dans l'ombre de la première, ultime cadeau des barbares d'Orient. Une corruption affamée non de chair mais d'esprit. La « Peste de l'âme ».

Un fléau dont Guy de Chauvriac a consigné, avec un effroi croissant, les indices inquiétants. D'abord, les élucubrations fiévreuses de miséreux, maraîchers analphabètes, tanneurs incultes, qui marmonnaient dans leurs délires d'obscures références à des cosmogonies païennes, dont même les grands érudits ont perdu la trace. Puis la disparition de plusieurs des moribonds que le docteur étudiait, en tentant d'élucider les causes de celle folie. Dans leur état, où diable avaient-ils pu se perdre ?

Un soir qu'il veillait, penché sur de rares et poussiéreux manuscrits de chirurgie traduits de l'arabe, de Chauvriac a aperçu, collé aux carreaux de sa fenêtre, un visage blême qui l'observait. Il a sursauté, saisi un gourdin et couru à sa porte afin de rosser ce curieux. Dehors pourtant, il n'a trouvé qu'une rue vide. Toutefois,

les traits contrefaits de son espion, quoique déformés par le verre grossier, lui ont ôté le sommeil jusqu'à l'aube.

Le lendemain lui parviendrait l'horrible nouvelle : une famille de bergers a été retrouvée dans un enclos. Leurs os grignotés, rongés, étaient à demi ensevelis dans les déjections de leurs moutons. Leurs crânes brisés, vidés de leurs cervelles moelleuses, témoignaient de la voracité de leurs meurtriers.

La communauté a dû se rendre à l'évidence : une meute de prédateurs affamés avait choisi le bourg de Saint-Rémy-de-Provence pour dresser la table de leur funeste festin.

Les villageois encore en état ont fourbi leurs armes pour organiser une large battue aux loups. Vaillants imbéciles.

Convaincu qu'il restait un lien à établir entre ses patients volatilisés et ce massacre, le docteur a prélevé du temps sur ses maigres loisirs pour patrouiller dans les venelles provençales aux caniveaux encombrés et pestilentiels.

Profitant de ce que les derniers hommes valides soient partis dans les bois traquer un péril imaginaire, des silhouettes cagneuses ont quitté les ténèbres des caves et des greniers. Seul homme gaillard demeuré au village, Guy de Chauvriac les a vues émerger au grand jour. Des êtres tordus, vêtus de guenilles, aux visages étrangement flous. Certains trop grands ou trop difformes pour se prétendre humains. Ils se sont aventurés dans les chambres où les grabataires agonisaient pour abréger leurs souffrances… et combler la faim qui grondait dans leurs ventres creux.

Au crépuscule, les chasseurs ont regagné Saint-Rémy. Ils fanfaronnaient, fiers des carcasses des loups abattus qu'ils portaient sur leurs épaules.

Le médecin a bien tenté de les mettre en garde : le danger ne rôdait pas dans la forêt, mais à leur porte, jusque dans leurs propres maisons. Personne ne l'a cru. Pire : ses exhortations véhémentes ont attiré autour de lui une foule de badauds railleurs. Et parmi eux, dissimulées çà et là, le docteur a repéré des silhouettes encapuchonnées, appartenant à plusieurs de ces

créatures. Hideux spectateurs venus écouter sa harangue avec un intérêt… aiguisé.

Guy de Chauvriac les a pointés du doigt, ces assassins qui osaient paraître en public. Quel a été alors son étonnement de découvrir qu'il était seul à détecter leur présence. Victimes de quelque aveuglement surnaturel, ses concitoyens semblaient incapables de percevoir ces monstres. De crainte de passer pour fou ou plus grave encore pour un sorcier, le médecin n'a plus insisté. Ses propos abracadabrantesques ont été mis sur le compte du surmenage. Il n'a pas été inquiété par les autorités, que l'épidémie accaparait déjà.

À compter de ce jour, Guy a gardé ses visions pour lui et pour les pages de sa chronique. Comme ses interrogations : de quel enfer ces abominations avaient-elles jailli ? Pourquoi demeurait-il seul à les voir ?

Sans doute de Chauvriac était-il un Éveillé, encore que le terme et ses implications lui étaient inconnus. D'avoir tant côtoyé la mort et la folie a gauchi sa perception et développé sa Vue*. Il a assisté seul à la danse macabre de ces êtres corrompus, horreurs invisibles se mêlant aux habitants, formant une société parallèle, parasite, ne sortant des ombres que pour se nourrir. Sans que les autochtones ne semblent remarquer quoi que ce soit, comme s'ils étaient invisibles, n'existant que dans une dimension interlope, entre réel et délire.*

Et sur certains d'entre Eux*, il a reconnu faute d'autre chose – les habits des moribonds disparus. Ne pouvant s'ouvrir à quiconque de sa découverte, de quoi passer pour dément, le médecin a cessé tout commerce avec ses congénères.*

Il s'est claquemuré chez lui. Il a clos ses volets et accroché à sa porte un drap souillé d'une sanie noirâtre pour donner à penser à ses voisins que lui aussi avait été contaminé. Que sa maison n'hébergeait plus que la mort et des miasmes infectieux.

Nul individu sain de corps et d'esprit n'a osé mettre à l'épreuve cet avertissement. Dès lors, Guy de Chauvriac a bénéficié de cette quiétude que les vivants réservent aux défunts. Il s'est contenté, à

la faveur de la lune, de jeter de temps à autre un œil prudent à travers les défauts de maçonnerie de sa vieille demeure.

Ce stratagème l'a probablement sauvé. Cela et d'abondantes provisions de pains, de fromages, de vins et de salaisons. Sans compter, bien sûr, d'excellents anticorps dont il ne soupçonnerait jamais combien ils lui ont été fidèles aux heures les plus noires du Fléau.

Bientôt, les « monstres » sont devenus les occupants exclusifs de Saint-Rémy. Et Guy, terré dans son abri, s'en est trouvé prisonnier. Il les a vus s'organiser, se quereller, s'affronter. Il a enduré de longs mois de privation, à les observer manger, forniquer, enfanter.

Bien que certains aient senti la présence du médecin, aucun ne s'est aventuré à lui causer dommage. Pourquoi ? Étaient-ils trop occupés à hanter les bas-fonds de la cité, à marchander ces curieux artefacts qu'ils ont dû confectionner eux-mêmes, à l'instar des habiles sauvages décrits par les auteurs antiques ?

Et leur langue semblable à nulle autre, qui la leur a apprise ?

Reclus, Guy de Chauvriac a eu tout le loisir de se perdre en conjectures, des plus absurdes aux plus échevelées, avant d'en venir à la conclusion que ses inquiétants voisins étaient possédés.

Quant au mal qui les avait investis, l'érudit en aurait un aperçu. En rêve. Lorsque dans son lit lui rendraient visite des songes desquels il n'était pas coutumier. Comme si la nuit tombée, à l'heure où l'épuisement le submergeait, son âme détachait l'amarre qui la chevillait à sa chair, quittant son corps d'attache pour se perdre en mer, naviguant sur un océan de cauchemars qu'il avait en partage avec Eux. *Leurs visions devenaient siennes et son esprit, au moins jusqu'à l'aube, des* Leurs.

Hallucinations. Chimères. Fantasmes de lacs de feu dont la houle magmatique éclaire de ses reflets incendiaires, par en dessous, les falaises basaltiques d'îlots flottants, icebergs de roche suspendus en l'air. Tableaux de déserts rincés de neige et brossés de vents, percés de terriers noirs où la lune accroche parfois son

reflet aux poils d'une fourrure, à l'ivoire de griffes acérées. Visions de cités qui n'existent que par-delà l'abîme du sommeil, sur les rives de l'illusion. Lieux souterrains et cauchemardesques, patries de démons.

D'où venaient ces êtres indésirables ? Quels limbes, engorgés d'âmes par l'épidémie, gavés à n'en plus pouvoir, les avaient vomis ? Quelle atroce marée les a rejetés de ce côté-ci de la mer, sur le rivage des Hommes, à conspirer dans leur idiome guttural ?

Guy de Chauvriac en a déduit qu'au terme de quatre années de pandémie, les terres de l'Au-delà étaient inondées d'esprits, qu'un trop-plein de mânes y stagnait comme les flaques dans la boue, que les eaux du Styx débordaient de leur lit, déversant leur excédent d'âmes dans la chair des moribonds, allongés dans le leur.

Ces spectres naufragés sur nos rivages, Guy les a baptisés « Nècremânes ». Et les infortunés dont ils prenaient possession, des « Daedalos ». Terme grec – langue dans laquelle de Chauvriac était versé, en homme lettré de son temps – signifiant Labyrinthe, encore que ce soit pure coïncidence.

Le docteur justifie ce choix dans une courte note, dans laquelle il prétend en outre établir ses droits sur sa trouvaille. « Daedalos » serait la transcription phonétique du vocable usité par ces êtres pour se désigner entre Eux.

Daedalos, nom venu de loin, sur lequel de Chauvriac prend soin d'achever sa chronique, dont la rédaction a disloqué sa raison.

Ses dernières lignes sont confuses, et malsain son désir de rallier les Daedalos et leurs macabres célébrations…

Voici toute la sève que j'ai pu tirer des écrits du

malheureux Guy de Chauvriac, témoin infortuné d'une incursion occulte.

Le reste de son récit n'est que gribouillis inintelligibles. Désormais, vous savez quel sort peu enviable les Daedalos réservent à leurs ennemis.

Bienvenue dans le dernier bastion de résistance.

Bienvenue à la *Vigie*.

Léon BAKUNIN, dit « Koudelka »,
Pilier et premier maître de la *Vigie*

[INTRO]

Concerto pour Détraqués

La musique. Plus qu'un brassage de notes, elle est la langue des émotions. Elle transcende les frontières, celles de l'infini et du temps. Elle est un crachat que l'artiste jette à la face de la Mort… La musique est un combat. C'est ainsi que Maria la conçoit.

Maria était chanteuse, autrefois, avant qu'une tuberculose mal soignée ne lui ronge les poumons et ne sonne le glas de ses espoirs. Depuis lors, elle vénère le quatrième art d'un amour sans retour. La musique a gardé une place centrale dans sa vie, grâce à la rencontre d'Antonin. Dix années bientôt qu'elle s'est entichée de lui, de ce violoniste torturé qui allait devenir son mari.

Ce soir, elle se rend à l'Opéra de Lille pour la première fois depuis que les docteurs ont dit qu'elle ne chanterait plus. Les lieux sont restés tels que dans sa mémoire. Le vestibule et ses deux statues, baptisées l'Idylle et la Poésie, qui dardent sur les arrivants la grâce minérale de leurs yeux de stuc. L'escalier d'honneur, dont les paliers accueillent deux vases monumentaux, pareils à d'exquises urnes funéraires abritant les cendres de géants. Le grand foyer, au plafond culminant à des hauteurs stratosphériques, d'où l'on doit entendre les anges murmurer. Des peintures, figurant la Musique et la Danse, en ornent la voûte.

Combien de souvenirs heureux garde-t-elle de cet endroit enchanteur ? Pourquoi, alors, se sent-elle décalée ce soir avec

l'opulence qui l'entoure ? Parce que Maria a changé. L'adolescente frivole qu'elle était jadis n'est plus. Le Destin ne l'a guère épargnée. Ses chimères de jeunesse ont été balayées pour ne laisser d'elle qu'une trentenaire souffreteuse, vieille avant l'heure.

Elle s'assied au premier rang, mal à l'aise. Le dossier du siège, trop mou, ne soutient pas assez son dos noué. Le velours rouge des accoudoirs lui râpe les doigts.

Malgré le soin qu'elle a mis à s'apprêter, elle ne sait que trop de quoi elle a l'air. D'une femme de ménage endimanchée. Ce qu'elle est. Une trentenaire au corps sec, les mains rongées par les détergents. Son métier lui colle à la peau, comme les effluves de javel. Elle envie les autres spectateurs, venus en couples ou entre amis. Les sièges autour d'elle sont vides. Occupés par les fantômes de l'adolescente qu'elle était et de la femme qu'elle aurait rêvé devenir.

Qu'à cela ne tienne. Maria se réjouit, d'un bonheur par procuration. Pour Antonin, le concerto de ce soir est une consécration. L'orchestre philharmonique a fait appel à ses talents de musicien pour remplacer leur violoniste soliste. Pour son aimé, ce pourrait être le renouveau d'une grande carrière. Et pour eux deux, la fin d'une longue période de misère.

L'attente lui paraît interminable. Et le brouhaha des conversations mondaines, lestées de cancans et de ragots. Insupportable.

Maria admire son époux, de jouer ainsi devant une salle comble. Elle le jalouse, aussi, à cause de cette passion qui l'éclaire de l'intérieur. De cet univers qui l'aspire des heures, chaque jour.

Dix ans de mariage, déjà. Curieuse vie que celle de femme d'artiste. Un étrange ménage à trois. Antonin, elle et la musique, cette invincible rivale que Maria a renoncé à évincer. De son conjoint, elle prend ce que le violon lui abandonne. Un rêveur, épuisé de ses voyages oniriques.

Parfois, Maria se compare aux femmes de marin guettant le retour au port de leurs hommes partis en mer.

Il lui arrive de douter. Est-elle amoureuse de l'homme ou de son œuvre ? Si tant est qu'elle puisse distinguer l'un de l'autre. Elle croit au talent d'Antonin. Par le passé, son mari a écume les plus grandes scènes de France et d'Europe. Son renom allait grandissant. Il tenait la gloire à portée de main lorsqu'elle lui a échappé, sur un caprice du destin.

Après un concert spectaculaire au Théâtre Mariinsky de Saint-Pétersbourg, le taxi qui l'emmenait à l'aéroport international de Pulkovo a glissé sur une plaque de verglas. La voiture s'est encastrée sous le pare-chocs d'un poids lourd qui roulait en sens inverse. Le chauffeur s'en est tiré indemne. Antonin aussi, si l'on excepte sa main droite brisée, prise dans un étau de tôle chiffonnée.

Les secours l'ont transporté en urgence à la clinique Medi. Au terme de quinze heures de bloc opératoire et trois interventions, le verdict du chirurgien est tombé, sans appel. Le virtuose ne recouvrerait jamais sa dextérité d'antan.

Maria et Antonin se sont rencontrés peu après. Ils se sont épris l'un de l'autre, de cet amour exclusif qui soude les âmes abîmées, comme une colle le ferait de deux jouets brisés, chacun réparé avec des pièces prises sur l'autre.

Porté par le soutien indéfectible de Maria, le violoniste a refusé de baisser les bras. Antonin s'est acharné, pratiquant la rééducation avec un fanatisme quasi mystique. Sourds au pessimisme des kinésithérapeutes, aveugles au peu de résultats, les époux attendaient un miracle, pas moins. Un espoir coûteux, que la jeune femme a entretenu en acceptant tous les métiers qu'elle a pu trouver. Si cela avait pu guérir Antonin, Maria se serait ouvert les veines sans hésiter.

Érodée par les années, leur foi s'étiolait pourtant, lorsqu'Antonin a manifesté les premiers signes de rémission. C'était il y a quelques mois. D'une façon que les experts n'ont su expliquer, ses lésions se sont résorbées. Ce miracle, auquel

ils ne croyaient plus, leur a finalement été accordé.

Poussé par le désir de rattraper le temps perdu, Antonin a répété depuis sans relâche, reprisant les lambeaux de sa renommée de jadis. La performance de ce soir pourrait lui rouvrir les portes des plus grands opéras d'Europe. Maria n'a rien avalé de la journée. Elle se tord les doigts.

Enfin, les lumières s'éteignent. Les bavardages se dissipent tel un essaim bourdonnant qui s'éloigne, chassé par le silence. La chanteuse aux poumons ravagés n'entend plus que le froissement des étoffes, le rythme des respirations.

La salle est plongée dans le noir, comme dans un profond sommeil. Les rideaux de la scène s'écartent, à l'image de lourdes paupières, pour dévoiler l'orchestre plongé dans la pénombre. Rangs de silhouettes immobiles, pantins perdus dans un capharnaüm d'instruments : altos et pianos, clarinettes et contrebasses.

Son mari s'avance. Un rai de lumière tombe d'une rangée de spots pour n'éclairer que lui. Son costume trop petit, emprunté à un ami, lui confère une allure d'escogriffe travesti en dandy. Des ricanements étouffés parcourent le public. On se moque de lui. Un violoniste à ce point négligé, c'est inédit. Une peur panique étreint Maria : et si Antonin les avait entendus ? Et s'il se laissait déstabiliser ? Maria s'inquiète de le voir si épuise. Dernièrement, il est vrai, Antonin s'est plaint de troubles de la vision. Il a prétendu être témoin de phénomènes lumineux, d'hallucinations. Lorsqu'elle lui a proposé de consulter un ophtalmologue, il a refusé, prétextant qu'il était débordé à cause des répétitions. Il a préféré mettre ses crises sur le compte du stress.

Tout ira bien. Maria tâche de s'en convaincre. Elle sait mieux que quiconque combien son époux s'est entraîné dur. Ce concert sera une réussite. D'autant que semblable opportunité ne se présente qu'une fois. Le soliste en titre, que remplace Antonin, s'est volatilisé à quelques semaines de la grande première, sans laisser de traces. Bien qu'elle méprise

les rumeurs, Maria a cru comprendre que ce musicien vedette avait déjà eu par le passé quelques démêlés avec la boisson. C'est chose courante dans le métier. Tout de même, certains ne mesurent pas leur chance. Antonin a bien plus de mérite. Ce ne serait que justice qu'on lui propose de prendre sa place de soliste. À condition qu'il fasse ses preuves, ce soir.

Le chef d'orchestre frappe son pupitre de sa baguette. C'est à Antonin qu'échoit la lourde responsabilité d'ouvrir le concerto par la Sonate pour violon numéro un de Bach en *ut* mineur. Par chance, l'un de ses morceaux favoris. Cela demeure un passage critique, néanmoins. On attend de son mari qu'il donne d'emblée le meilleur de lui-même.

Indifférent aux sarcasmes qui le prennent pour cible, Antonin épaule son violon, comme un curieux animal de bois vernis. Dès que les cordes frémissent sous la caresse de son archet, les railleries meurent dans les gorges.

Le hall cyclopéen de l'opéra résonne de la plainte d'Antonin et de son violon. L'acoustique crée l'illusion que le chant du bois monte non pas de l'instrument, mais du sol, de la terre elle-même, pour crever le plafond et se perdre dans les étoiles. Ce n'est point Bach que son mari interprète, mais la parole d'une planète au supplice. Une mélancolie qui vous étreint le cœur, sans plus le lâcher. Une lamentation qui vous rappelle au souvenir de vos chers disparus, de vos amours perdues, aux tombes de vos héros. Une ode au fragile et à l'éternel, au spleen et à l'idéal.

Maria frémit, comme sous la caresse d'une main invisible.

Antonin fait corps avec son instrument, symbiose de sève et de sang. Il se convulse tel un chaman amérindien, entré en transe médiumnique par le sésame du peyotl, émissaire investi du message d'entités inconnues. Entre ses bras, le violon tremble pareil à un enfant possédé par une fièvre ardente, dont la force menace de le briser net. Un marmot mourant, que le violoniste berce ainsi que le ferait un père éploré.

L'enfant qu'Antonin et Maria n'ont jamais eu.

Maria se sent vibrer, comme si c'était d'elle dont jouait son aimé. Le jeu de son époux est en tout point parfait. Elle guette les réactions du public : l'auditoire se laissera-t-il subjuguer, lui aussi ? Maria voit un vieillard retirer ses lunettes pour se moucher, une femme se liquéfier dans son fauteuil. Elle en tire fierté, et amertume. Car à ce moment, la musique d'Antonin lui paraît chose trop intime pour être partagée avec de complets étrangers. Elle est une dimension de leur couple qui n'appartient qu'à eux.

Bientôt, elle oublie cette bouffée de jalousie. La musique la happe. D'abord *largo*, lent et profond, le tempo du violon s'accélère : *adagio, andante, allegro*… Maria frémit. Que diable fait son mari ? Il prend des libertés avec le morceau originel. Ce n'est pas ce que l'on attend de lui ! Qui voudra l'embaucher s'il ne respecte pas ses contrats ? Elle guette la réaction des spectateurs. Ils sont méduses, captifs de sa performance, à l'instar d'un panier de cobras royaux charmés par le *pungi* du fakir.

Antonin a pris un risque, mais son pari semble gagné. Le public est conquis. Elle ne lui savait pas tant d'audace. Quel diable de morceau joue-t-il ? Le *Tzigane* de Ravel ? Non. Quoiqu'elle peine à le croire, elle doit se rendre à l'évidence. Elle connaît assez le répertoire de son époux pour reconnaître quand il improvise. Derrière quelle timidité maladive cachait-il tout ce talent ?

Le jeu d'Antonin se précipite encore. *Vivace, presto*, *prestissimo*… Des murmures d'émerveillement ponctuent cet exploit. Parvenu à ce stade il faut être mélomane comme Maria, pour réaliser quel curieux miracle est en train d'opérer. Car la course de l'archet continue à prendre de la vitesse. Il n'est alors plus question de musique classique, mais d'un nouvel art, dont son mari invente les jalons sous leurs yeux. Une discipline apparentée à aucune autre. Même la façon dont Antonin tient maintenant son violon serait grotesque s'il n'en tirait un tel son. Antonin a coincé son instrument entre ses jambes, comme pour empêcher l'instrument de s'enfuir, de se

soustraire à la fureur de l'archet.

Quelle musique est-ce là ? D'où vient-elle ? Quelles muses biscornues ont-elles pu l'inspirer ?

L'épouse s'inquiète des réactions de l'assistance. L'attitude du public devient angoissante. Une adolescente s'effondre en travers d'une allée, prise d'épilepsie. Nul ne vient à son secours. À se demander même si, Maria mise à part, il se trouve une autre personne pour s'en rendre compte. Autour d'elle, les tympans pleurent leurs ruisseaux de sang, les doigts battent la mesure, les dents claquent en staccato. Même l'orchestre, derrière Antonin, est affecté. Les plus grands concertistes de la région cassent leurs instruments en s'évertuant à imiter le jeu de son mari. Beethoven comparait la musique à un orgasme. Rien ne saurait mieux décrire le frisson qui parcourt la jeune femme et, elle en mettrait sa main à couper, l'assistance tout entière.

Désormais, Antonin joue si vite que ses mouvements sont flous. De la fumée monte des cordes. Les sursauts frénétiques de son archet provoquent une distorsion de l'air, qui accroche la lumière. Le virtuose donne l'illusion de jouer avec la foudre, en accéléré. Ses notes cataclysmiques balaient les restes du philharmonique. L'assistance n'entend plus que lui et le grondement orageux de ses basses, les frappes éclair de ses aigus. Son archet brûle, brandon aveuglant qu'il étreint à main nue, à l'image d'un Zeus moderne déchaînant sur l'auditoire la fureur toute puissante des cieux.

Maria cligne des yeux. Une douce lumière est revenue dans la salle. Elle vient seulement de s'en apercevoir. Mais sans doute cette lueur est-elle là depuis longtemps. Pourtant, aucun technicien n'a réenclenché l'éclairage. Sur les sièges et les visages sinuent des marbrures de lumière mouvante, pareilles aux motifs ondoyants nés de la réflexion du soleil à la surface de l'eau.

D'où cette lumière vient-elle ?

D'elle-même. Des auditeurs. Maria réalise avec stupeur que

leurs corps à tous projettent un halo bleuté qui ressemble à une flamme sans chaleur, un brasier d'âme qui leur fume par les porcs de la peau… N'est-ce pas de semblables visions dont Antonin s'est plaint ? Lui aurait-il transmis sa maladie ?

Son charmant visage allongé par l'effroi, Maria contemple son mari. Lui-même semble terrifié. Dépasse par son jeu, incapable de s'arrêter. Entre ses doigts, son instrument n'est plus qu'un moteur qui se serait emballé, une bombe à retardement.

Maria se sent sur le point de jouir ou de mourir. Elle se cramponne aux accoudoirs. Au lieu du velours tiède, sa main droite rencontre une peau glacée. Le dos d'une main osseuse, crochue. Le charme de la musique s'en trouve rompu. Elle se tourne brusquement pour découvrir, assise sur le siège jouxtant le sien, une haute silhouette drapée d'une houppelande rouge. Un géant dépassant les rangs de spectateurs de trois têtes. De l'ample vêtement de l'inconnu, seules dépassent ses mains : fines, veineuses, prolongées d'ongles sales. Comment cet énergumène aurait-il pu se glisser à côté d'elle sans qu'elle s'en aperçoive ? Elle se ratatine dans son fauteuil.

Qui êtes-vous ? voudrait articuler Maria. Dans la capuche de la houppelande, son regard ne croise que d'insondables ténèbres. Une voix rocailleuse lui parvient :

— Pouvez-vous me *lourier*{2}, ma Dame ?

Elle acquiesce, vacillante. Avec une exquise délicatesse, la créature ploie son énorme dos pour lui souffler ses mots au visage. Son haleine sent la mort et le sucre, la pourriture et les caries. Le parfum d'une pomme d'amour truffée de vers.

— Savez-vous ce que ça signifie, ma Dame ? *Nâni*, naturellement… Que nous vivons une grande *neu.* Une très grande, même. Gaieté et santé à vous, ma brave Dame.

Maria frémit lorsqu'une main géante étreint la sienne et que l'étranger la porte à sa capuche, pour y déposer un

baisemain. Une langue glacée laisse sur son derme un sillon poisseux. Elle voudrait hurler.

Soudain, la musique cesse. Que se passe-t-il ? Elle reporte son attention sur la scène. Antonin se tient debout, pantelant. Le violon, cet instrument qui représentait tout à ses yeux, n'a pas survécu. Toutes les cordes en ont sauté. Elles ont lacéré le visage du virtuose, encore qu'il ne semble guère s'en soucier. Il darde sur la salle un regard hagard.

Le public est de nouveau plongé dans les ténèbres. Les lueurs qui émanaient des auditeurs ont disparu. Maria considère le siège à sa droite. Son curieux voisin s'est évanoui, lui aussi. Tout cela n'était-il qu'hallucination ? Dans l'air, elle croit déceler la persistance d'une fragrance de cannelle et de chairs mortes.

Elle tremble. Elle voudrait s'enfuir, séance tenante. Elle reste pourtant. Son mari va avoir besoin d'elle plus que jamais. Elle se jure qu'Antonin et elle iront consulter l'ophtalmo, pas plus tard que demain, même si elle doit l'y traîner !

Le public tousse. Certains ont la cruauté de rire. Seul sur scène, Antonin se confit de honte. Vient-il de compromettre sa carrière fraîchement ressuscitée pour une simple lubie ? Pourvu qu'il ne soit pas trop dur avec lui-même. Le lourd rideau se referme sur sa silhouette, comme sur un secret honteux, une bête de foire qu'il faudrait cacher. Le spectacle est fini.

Maria se lève, paniquée. Après un tel four, Antonin appréciera sa présence à ses côtés, le réconfort de ses bras aimants. Elle quitte la traverse de sièges, heurte les jambes trop longues, écrase les pieds sur son passage. Elle s'efforce de

ne pas prêter l'oreille au brouhaha outré du public. La jeune femme rejoint l'entrée des coulisses. L'intermittent qui en contrôle l'accès la reconnaît pour une femme d'artiste. Il la laisse passer.

À un technicien, elle demande où trouver Antonin. Le bonhomme lui indique sèchement que son mari a couru se réfugier dans sa loge. Elle repère son chemin, monte une volée de marches, pousse une porte.

La loge est vide, seulement peuplée d'ombres projetées par une ampoule suspendue à un fil nu. La porte se referme derrière la jeune femme. Croyant détecter un mouvement derrière un paravent, Maria appelle son mari. L'acoustique de cette pièce est décidément bien curieuse. L'écho de sa propre voix lui parvient étouffé, comme s'il traversait quelque invisible cloison. Soudain, une pluie de pétales de verre lui tombe dans les cheveux. Quelque chose a brisé l'ampoule. La pièce se noie dans l'obscurité.

Alors, une respiration rauque effleure la nuque de Maria. Le fil d'une lame chaude lui barre la gorge. D'un geste, son agresseur pourrait lui sectionner la jugulaire. Elle hurle. De toute la force de ses poumons de cantatrice tuberculeuse.

Elle n'entend rien. Aucun son ne vient troubler le règne du silence. La musique d'Antonin l'aurait-elle rendue sourde ? Les larmes coulent sur ses joues. Non parce qu'elle sait qu'elle va mourir, mais en raison d'une certitude glaçante qui se fait jour en elle : il est arrivé malheur à son mari.

L'air qu'elle aspire s'épaissit. Il lui pique la gorge et les narines. Elle tousse sans faire de bruit. À chaque goulée, cette atmosphère abrasive descend dans ses poumons rongés pour y diffuser une douleur incendiaire. L'oxygène lui manque. Des points blancs éclatent devant ses yeux, un froid arctique lui agrippe l'arrière du crâne. Maria perd conscience…

Maria est réveillée par le son de sa propre respiration : un chuintement poitrinaire de tuberculeuse à l'agonie. Elle n'est donc pas sourde. Encore moins morte, à juger par la douleur qui l'élance. Elle respire à grand-peine. Fait-elle une crise d'asthme ? La frêle jeune femme n'a plus de force. Elle puise le courage de se relever pourtant. Elle titube jusqu'à la porte, l'entrebâille, rejoint la lumière rassurante du couloir.

Là, une quinte de toux la prend par surprise. Quelque chose venu des tréfonds de sa poitrine lutte pour sortir. Maria s'arc-boute. Elle tousse dans sa main. Une glaire noire choit dans sa paume. Anormalement lourde et grumeleuse.

Pleine de sombres grains de sable.

À l'odeur de rouille.

Au goût de sang.

La musique est un crachat que l'artiste jette à la face de la Mort. Mais à ce jeu, le musicien ne peut gagner. Car la Mort finit toujours par laver l'affront.

Laissant dans son sillage un violon muet et une veuve cassée en deux, malade de cracher les poussières d'un rêve mort.

« Le violon, cet instrument qui représentait tout à ses yeux, n’a pas survécu. Toutes les cordes en ont sauté. »

1 [CODEX METROPOLIS]

Lexique caustique

Vous lisez ces lignes parce que vous êtes membre de la *Vigie* ou que vous aspirez à nous rejoindre. Si cet ouvrage est tombé entre vos mains par hasard, alors je vous enjoins à le détruire sans tarder. Oubliez ce que vous avez lu. N'en soufflez mot à personne. Tout manquement à cette règle entraînerait des répercussions que vous êtes à des lieues d'imaginer.

Si vous poursuivez votre lecture, j'en déduirai que vous êtes des nôtres et non un Dormeur inconscient du péril auquel il s'expose.

Le temps nous manque. Vous êtes peut-être suivi(e) ou épié(e). J'ai tant à vous apprendre. Commençons par le vocabulaire qui aidera à mieux nous comprendre :

Les Dormeurs : ce que nous étions jadis, vous et moi. Des citoyens sans histoires, bercés par le train-train quotidien.

Les Éveillés : ce que la *Vue* a fait de nous. Des êtres égarés, perdus de l'autre côté des Portes de la Perception, confrontés à l'inconnu.

La *Vigie* : notre havre de paix, dont l'adresse doit rester secrète. Soyez sans crainte. Si vous avez votre place parmi nous, nos recruteurs vous trouveront. Dans cette attente, restez discret(e).

La *Vue* : le sixième sens, que nous avons en partage et ses multiples aspects. *À minima*, la *Vue* nous permet de discerner

les *auras*. Mais si vous suivez mes conseils et que vous êtes dur(e) à la peine, vous découvrirez d'autres facettes de votre don.

Les auras : le Chi, le Yang, l'énergie vitale. Le halo qui apparaît autour des êtres vivants, lorsque vous concentrez votre *Vue*. Surveillez les auras. Elles seules vous indiqueront si vous êtes en sûreté… ou non. Vous reconnaîtrez un Éveillé à son Chi plus vif que celui des Dormeurs. Ne faites confiance à personne d'autre. Et si d'aventure vous apercevez une aura tourmentée, aussi sombre qu'une flaque d'encre de Chine… fuyez. Car vous serez alors en présence de l'Ennemi et il n'est nulle pitié à attendre de lui. Nul honneur. Nul pardon. Rien, hormis l'espoir d'une mort rapide.

Le monde qui s'ouvre à vous recèle d'obscures merveilles et d'innombrables menaces. J'aimerais être à vos côtés dans les épreuves à venir. Longue est la route pour qui voyage seul. Lorsque vous sentirez le courage près de vous quitter, rappelez-vous…

Que vous devez survivre, jusqu'au jour de notre rencontre.

Jubei SASAKI, dit « Sensei »,
Pilier et troisième maître de la *Vigie*

2 [CAMILLE]

La Belle et le Beat

Camille traverse Euralille, le cœur inerte du quartier d'affaires, mégalithe moderne érigé entre les deux gares ferroviaires de la ville. Un ensemble de buildings dont la silhouette évoque quelque gigantesque navire échoué. Un Goliath pétrifié de béton et de verre, voguant sur une mer figée d'asphalte et de lumière, vaisseau conçu pour fendre les flots sinueux du temps, colosse impassible faisant cap vers l'inconnu.

En comparaison, la jeune goth n'est qu'un insecte éphémère surfant sur l'écume des jours. Un petit bout de femme sec et nerveux, qui va d'un pas pressé, Doc Martens aux pieds, vers l'*Aéronef,* une salle de concert branchée.

En chemin, elle longe une résidence étudiante dont les hublots percent les flancs d'Euralille, appartements pareils à des rangées d'aquariums éclairés. Des rires insouciants s'échappent des fenêtres, basses crachotantes d'enceintes bon marché, musique commerciale sans saveur, fracas d'une canette de bière explosée sur le pavé. Gomorrhe joyeuse qu'elle observe un instant, avec indulgence, avant de gravir un escalier d'acier. Elle monte ainsi deux niveaux non abrités de marches rincées par les rafales de vent, pour atteindre le cœur secret de l'édifice : une esplanade cachée entre les tours cyclopéennes.

L'Aéronef songe-t-elle en rajustant son collier clouté. *Vingt sur vingt pour la programmation, zéro pointé pour l'accès.* Salle

de spectacle cachée dans les soutes du navire de béton. Même les habitués galèrent à la trouver. Ils sont venus nombreux, ce soir. L'esplanade grouille d'une foule bigarrée : rockers en cuir-blue-jean, métalleux riant gras, goths serrés dans leurs atours de dandys et punks sapés de kitch, de glam' et d'autodérision. Une foule de jeunes et de moins jeunes bavassant clope au bec et gobelet à la main, unis par l'amour du riff qui crache.

Si les bourgeois culs-serrés savaient combien d'enseignants, de policiers, de fonctionnaires de justice sont là ce soir, ils en chieraient des berlingots. Camille adore ces concerts. Elle leur trouve un charme dionysiaque. Spirale d'alcool et d'hormones, de consciences à la dérive. La liberté, la vraie. Celle que les caméras et les codes-barres tendraient à faire oublier. *Même si demain, tout ce petit monde retournera aux affres du quotidien, à son triste turbin. Pour cette nuit, au moins, ce sont d'authentiques rockers. Et je suis fière d'entendre battre mon cœur au même beat que le leur.*

Derrière la foule des fumeurs, elle distingue l'entrée de l'*Aéronef,* gardée par des videurs. Elle leur montre son billet. Ils la fouillent avec minutie. Ils la laissent enfin entrer, non sans un avertissement : « Pas de grabuge, cette fois. »

Ses paupières noires papillonnent en une parodie d'innocence. Puis Camille réplique : « Si les pervers gardent leurs mains dans leurs poches, ça m'évitera de les leur coller ailleurs. À bon entendeur. »

Elle leur tourne le dos d'un claquement de bottes. Elle se fraie un passage vers le lieu où le concert donne sa pleine mesure : *la fosse.* Carré de têtes prises de *headbanging,* face au groupe, dans la ligne de feu des enceintes. Silhouettes possédées par la musique, que les spots de la scène réduisent à une houle de poings levés. La basse lourde prend Camille aux tripes, la guitare lui griffe les tympans. L'odeur maltée de la bière renversée, la chaleur des corps qui s'arc-boutent en saccade, la transe électrique de la foule hypnotisée, autant de

sensations qui la rendent nostalgique.

Parfois, elle aimerait redevenir simple *Dormeuse.* Renouer avec les plaisirs de la vie. Sortir le soir sans craindre d'être suivie. Depuis combien de temps n'a-t-elle pas eu de petit ami ? Existe-t-il quelque part des bras chaleureux qui pourraient s'ouvrir pour elle ?

Mesuré à l'aune de sa solitude, son don est une maigre consolation. Elle ne se sent ni élue, ni supérieure aux Dormeurs. Comme bon nombre d'Éveillés, elle n'a pas choisi ce sort. Lorsqu'elle se croit seule, il lui arrive encore de songer aux circonstances qui l'ont précipitée dans ce milieu de marginaux, *underground* à la lisière du bizarre. Elle pleure alors. Car elle sait que la faute lui en incombe. Une erreur d'adolescente dont elle n'a pas fini de payer le prix. Elle espère trouver en elle le courage de changer ce qui doit l'être et la sagesse d'accepter ce qui ne le peut.

Elle compte parmi cette race en voie d'extinction, de ceux qui tiennent leur entourage à distance non par trouille mais par altruisme. Les épreuves et les revers l'ont intimement persuadée qu'elle portait la poisse. Derrière son look et son agressivité de façade se cache une fille paumée, arrivée à l'âge des décisions et terrorisée de ne parvenir à en prendre aucune. Ses derniers choix se sont avérés désastreux. Le doute s'est immiscé en elle. Elle n'a pas conscience que ce sont ses blessures, précisément, qui font d'elle un être exceptionnel. Et que le danger qu'elle côtoie la pousse à jouir de chaque instant.

Carpe diem. Pour l'heure, elle profite du concert. La lumière et le son excitent ses cinq sens, au point d'en réveiller un sixième : la *Vue,* son don, dont elle ne sait rien ou presque, malgré une année passée à la *Vigie,* foyer de sa nouvelle famille. Un ramassis de bougres grotesques que leur obscur talent a rendu cinglés, à des degrés divers.

À force d'être témoin elle-même de sombres prodiges, elle craint de leur ressembler. De glisser dans la folie, comme une

nasse sans issue.

Souvent, Camille se représente sa *Vue* comme une porte à l'arrière de son crâne, donnant sur les coulisses du réel. Un accès interdit qu'il vaudrait mieux laisser fermé. Un passage secret qu'en vilaine petite fille, elle finit invariablement par ouvrir.

La porte vers les *backstages* du monde, la clé de tous les secrets.

Elle n'y tient plus. Elle fait claquer sa *Vue*. Elle a l'impression d'être écorchée vive, puis jetée dans un baquet d'eau glacée. Ses sensations sont décuplées. Tout s'éclaire. Les gens, surtout. Une aura vitale sourd de leur peau, contour de vapeur colorée. Leurs frêles enveloppes de viande transpirent une brume d'âme. La plus subtile variation de teinte ou d'intensité peut être interprétée par un Éveillé, afin de deviner l'état d'esprit d'une personne. Pour les virtuoses, la lecture d'aura permet de distinguer la vérité du mensonge. Un degré de maîtrise que Camille est loin d'avoir atteint.

Elle observe la fosse. Les auras du public sont floues, leurs couleurs mal définies. La faute à l'alcool, qui affecte les esprits. Rien de pire qu'une foule d'individus ivres. Impossible de lire en eux. Une complication supplémentaire pour cette patrouille déjà peu évidente.

Une bonne nouvelle, néanmoins : elle ne décèle nulle aura de Streum. Dur de les louper. Leurs âmes lui donnent la chair de poule. Elle les perçoit tels des trous noirs, aspirant la lumière, des accrocs dans le tissu de la réalité. Spectacle qu'elle n'est pas pressée de revoir.

Seules deux auras vives retiennent son attention, à la manière de phares éclairant la marée humaine. Deux Éveillés, comme elle, cachés dans le public. Elle repère leur position, puis rétracte sa *Vue*.

Elle envie les vieux briscards capables de *Voir* en permanence. Elle s'en sait incapable. Quelques minutes, telle

est sa limite. Déjà, un début de migraine lui vrille les tempes. De quoi confirmer ses craintes : qu'elle ne sera jamais qu'une Éveillée mineure, un second rôle.

Elle joue des coudes pour s'extirper du public qui se déhanche. Elle rejoint un motard, silhouette massive que les Dormeurs évitent d'instinct.

— Salut Forge ! s'exclame-t-elle, assez fort pour couvrir le hurlement des guitares.

Elle dépose un bécot sur la joue semée de barbe du colosse. Des lunettes noires lui renvoient son propre reflet, en double, deux petits portraits égarés sur le visage mastoc du biker, tout en couperose et en crevasses. Une gueule rescapée d'un clip de ZZ Top.

— Salut Cam', répond-il d'une voix rocailleuse. Méfie-toi. Nous avons Sturm sur le dos.

Entre membres de la *Vigie*, personne ne s'appelle par son prénom sauf les nouveaux, comme Camille. Les anciens se donnent des surnoms, en lien avec leur fonction ou leur caractère. Ainsi, Forge est-il nommé d'après ses talents d'armurier et de mécano. D'un tempérament bourru, on murmure qu'il n'aime parler qu'à l'acier. Quant à Sturm, c'est une tout autre histoire.

Si Forge goûte la solitude, Sturm, lui, apprécie la compagnie de ses amis *boneheads*[3]. Soudain, Camille sent son regard sur sa nuque. Elle fait volte-face. Elle le surprend en train de l'observer. Ce grand mec au crâne rasé, les yeux bleus, couvert de tatouages, entouré de *nazi-skins* bruyants, affublés de toute la triste panoplie du parfait *faf* : *bomber*, paras et lacet blancs. Sturm est le plus large et le plus sauvage du groupe. Il la mitraille des yeux. Une haine réciproque.

Camille ne peut pas piffer les Éveillés qui, croyant appartenir au peuple élu, traitent les Dormeurs comme de la merde. Certes, Sturm est d'une beauté à couper le souffle. Mâchoire carrée, peau pâle tendue sur des muscles de fauve,

lèvres sensuelles. La loterie génétique l'a pourvu de quoi affoler les midinettes. *On ne juge pas un bouquin à sa couverture.* Pour ce qui est de son aura, Camille la juge proprement gerbante. *Un brasier de couleurs qui se tordent et s'étiolent, un feu qui se propage aux auras alentour, incendie humain de haine et de violence.* Dans cette salle de concert enténébrée, l'âme toxique de Sturm semble se consumer elle-même.

Hélas, elle doit l'admettre, ce gros con est très fort.

— Je peux pas bosser avec lui, hurle-t-elle à l'oreille de Forge pour couvrir le vacarme du concert. Cet enfoiré a juré de me tuer !

— Il a dit ça sous le coup de la colère. Comprends-le. Parsifal était son meilleur pote. Et tu as témoigné contre lui. C'est à cause de toi qu'il a été banni. Dans l'esprit de Sturm, tu es une balance, une sale petite donneuse…

— Parsifal était un traître ! Je te jure que je l'ai vu parler avec un Streum et accepter un paquet…

— J'espère que tu dis vrai, Cam'. Que ce n'est pas seulement une ruse pour te faire mousser. Parce que tu t'es fait un sacré ennemi. Personne ne prendra ta défense.

Forge dit vrai. Elle le sait. Cette affaire a causé à la *Vigie* des dommages trop graves pour être répares. Un procès aurait dû avoir lieu, permettant d'établir la vérité. En un sens, c'eût été préférable pour toute la communauté. Mais Parsifal a préféré s'enfuir plutôt que de répondre aux accusations.

Du coup, le doute s'est installé. Les *bones* ont beau jeu de traiter Camille de menteuse et de faire passer leur chef, Parsifal pour un martyr.

Le regard noir de Sturm pèse sur la goth, telle une épée de Damoclès. Elle n'ose plus se retourner, de peur de croiser les yeux de son rival. Si Forge remarque son trouble, il s'abstient de la réconforter.

— Un conseil : reste loin de lui et concentre-toi sur ta mission. Je sais qu'elle ne t'enchante pas. Mais nous comptons sur toi.

Sur ce, il la plante là pour reprendre sa patrouille. Il monte dans les gradins afin de jouir d'un meilleur point de vue.

Camille se fraie une tranchée, à coups de coude, jusqu'à la scène. Elle traverse la foule mouvante, hume son haleine chargée de fièvre, sa sueur aux accents euphorisants de sexe et de révolte. Elle s'arrête au pied du podium, tandis que le set du premier groupe s'achève sur un pogo apocalyptique. Le morceau fini, les artistes regagnent les *backstages*.

Sifflets, applaudissements. Les demandes de rappel restent sans suite, horaire oblige. Progressivement, le silence revient, les lumières aussi. Camille écrase du talon son gobelet en plastique. Un *roadie* trapu entre sur scène et prend le micro pour annoncer le prochain groupe :

— Après la pause, préparez-vous à accueillir les *Voces del Laberinto* !

Clameur du public. Camille reste impassible. Car ce *roadie* ne croit pas si bien dire : les *Voces del Laberinto* sont bel et bien attendus. Pour un accueil qu'ils ne sont pas près d'oublier.

Camille vide une bière, chose qu'elle regrette bientôt. L'alcool la fait suer et ne dissipe en rien sa nervosité. Pour se distraire du sale pressentiment qui la taraude, elle se concentre sur ce qu'elle a appris à propos de ce groupe. Il y a quelques mois encore, les *Voces* n'étaient qu'une obscure formation de musique électro-indus inconnue au bataillon. Leur rapide succès ressemble à un conte de fées. De ceux qui finissent mal. Car derrière l'odeur de sainteté dont jouit ce

groupe local, la *Vigie* flaire la puanteur des Streums. D'où leur présence ce soir, à Forge, à Sturm et à elle. Pour une mise au « poing ».

La bonne fortune des *Voces* résulte d'un heureux concours de circonstances. Tout d'abord, une longue absence de scène, propre à alimenter les rumeurs. Ensuite, une résurrection sous les feux de la rampe avec un remaniement total. De la formation originelle, il ne reste guère que le guitariste-compositeur. Nouvelle orientation musicale, nouveau line-up et signature chez un gros label. Leur dernier album a conquis la critique. Les chroniqueurs musicaux en ont craqué leur slibard, les magazines ont hurlé au génie, les connaisseurs à l'arnaque et les zikos jaloux à l'imposture, insinuant que les *Voces* auraient fait appel à un nègre pour composer leur nouvel album, un cador de l'ombre. Dans la foulée, une tournée internationale est annoncée. Pour s'y préparer, le groupe s'enferme plusieurs semaines dans son local de répét', aménagé dans les sous-sols d'un immeuble décrépit du Vieux-Lille.

Des incidents ne tardent guère à éclater. Accrochages avec les voisins, agressions, violences. Quelques jours plus tard, les journaux font étal d'un suicide dans la résidence. Une charmante retraitée aurait guéri sa bronchite chronique au gaz de ville. Un remède radical.

C'est là que nous aurions dû intervenir, songe la goth. *Les suicides sont notre cote d'alerte, le symptôme des ravages causés par les Streums. Ces bâtards vampirisent les Dormeurs, qu'ils drainent de leur appétit de vivre.* Pour entrevoir l'horreur du procédé, il faut en avoir été témoin. En tant qu'Éveillée, Camille a eu ce triste privilège. Celui de plonger son regard dans celui éteint d'une adolescente aux veines tailladées. D'observer que ses yeux ressemblaient à deux plaies ouvertes sur une âme gangrenée, violée au plus profond, vidée de son essence. Une lande mentale désolée, où les lambeaux d'une personnalité déchiquetée flottaient tels les drapeaux d'une armée vaincue, levés sur un champ de ruines. Les mutilations

du corps pâlissent en comparaison de celles de l'esprit. Pour comprendre la haine indéfectible que vouent les Éveillés aux Streums, il faut l'avoir compris.

Les Streums agissent en prédateurs de l'âme. Dans leur sillage, ils ne laissent que des épaves neurasthéniques pour lesquelles il n'est plus de délivrance que dans la mort. Une mort que les malheureuses victimes doivent quérir de leurs propres mains. Car les Streums, leur funeste repas achevé, n'ont pas même la décence de débarrasser leurs restes. Ils abandonnent derrière eux des corps prostrés, à l'intérieur desquels hurlent des esprits en charpie, cloîtrés dans leur prison de chair.

En théorie, chaque suicide devrait déclencher une enquête de notre part. En pratique, il y en a tant que même si nous étions dix fois plus nombreux, shootés au speed au point de n'en plus dormir, nous ne suffirions pas, déplore la jeune femme. *Les statistiques sur l'autolyse, c'est de la merde en barres. Pour un suicide déclaré, au moins dix sont passés sous silence.*

J'ai honte pour cette pauvre vieille dame. Si nous avions compris plus tôt, son calvaire n'aurait pas été inutile. Hélas, son cas est passé à travers les mailles de notre filet. Il a fallu un deuxième suicide dans le même immeuble pour retenir notre attention. Une étudiante s'est pendue à une poutre, un mois après que sa vieille voisine n'eût soigné ses problèmes pulmonaires par des inhalations de butane. C'est la concierge qui l'a trouvée, pauvre lustre de chair morte, fruit pourri au bout de sa branche.

Alors, la pesante mécanique de la Vigie *s'est mise en marche.*

Sensei, le plus ancien et le plus sage d'entre nous, a senti le coup fourré. Il a dépêché sur place sa meilleure fouineuse : Ambre. Du flair et des muscles. Autant dire qu'avec elle, les Streums n'en

mènent pas large. Elle a fouillé la bâtisse de fond en comble, sans rien déceler. Hormis un détail : alors qu'elle errait dans la cave, elle a entendu les Voces del Laberinto *répéter leurs dernières compos. Elle a senti alors, selon ses propres mots, « son bide se liquéfier, la moelle lui tomber au fond des os ». Ambre, c'est une dure à cuire. Pas le genre à se plaindre. Elle a attendu que le groupe soit parti pour cambrioler le local et piquer leurs enregistrements.*

Une sacrée bonne intuition qu'elle a failli payer au prix fort. Son petit manège n'est pas passé inaperçu. Quelqu'un n'a pas apprécié qu'elle fourre son blair dans cette affaire, pour sûr. Car alors qu'elle était sur le chemin du retour, elle est tombée dans une embuscade. Un Streum a tenté de l'étripailler, salement. Pourtant, des adversaires capables de faire jeu égal avec elle, je n'en connais pas. Il a dû la prendre par surprise, le lâche. Ambre est parvenue à s'enfuir. Elle nous a rejoints plus morte que vive. Si je mets la main sur l'enfoiré qui lui a fait cela… probable qu'il ne fera qu'une bouchée de moi.

À toute chose, malheur est bon. Grâce à Ambre, nous tenions une preuve ; et son agression nous a prouvé que cette piste puait le Streum à plein nez.

Sensei nous a tous convoqués pour écouter les enregistrements. Rien que de la zik inoffensive, quoique passablement glauque. Jusqu'à ce que viennent les derniers morceaux. Quels que soient les instruments utilisés, je n'en ai reconnu aucun. On aurait dit un orchestre philharmonique adepte de la vivisection. Des vétérinaires d'épouvante munis de rasoirs convertis en archets, qui joueraient leur obscène symphonie sur des bêtes écorchées. Une cacophonie d'aboiements, de miaulements que l'on voudrait faire taire en se crevant les tympans. Tous, nous avons expérimenté les sensations décrites par Ambre. J'ai vomi…

Puis l'horreur a cessé, sur un silence assourdissant. Nous nous sommes tournés vers Sensei, qui rengainait son katana. Des éclats de chaîne Hi-fi avaient volé dans toute la pièce, tels de petits origamis de plastique. Un sort partagé par le reste des

enregistrements. « Nos ennemis tiennent une nouvelle arme », a-t-il déclaré.

Pensive, Camille observe le ballet des intermittents, la valse du matériel entrant et quittant la scène. *Rock'N'Roll Suicide* chantait David Bowie. On ne peut dénier aux Streums un cruel sens de l'ironie.

« Nous ne pouvons laisser cette musique atteindre d'autres villes, a décrété Sensei. Cette calamité doit être stoppée. » Il nous a exposé son plan : détruire le reste des enregistrements, incendier le local, débusquer et liquider le Streum qui a composé cette musique. « Et pour les membres du groupe ? » lui a demandé quelqu'un. Sensei a hésité. « C'est un risque que nous ne pouvons prendre », a-t-il répondu, aussi grave que le mémorial pour la paix d'Hiroshima.

Nous savions tous ce qu'il fallait entendre par là. Mais le temps manquait pour les états d'âme. Parce que, comme nous allions le découvrir en allant sur le site officiel des Voces del Laberinto*, la date de leur premier concert était déjà annoncée…*

Pour ce soir.

Branle-bas de combat.

Nous nous sommes séparés en deux groupes. Le premier, mené par Ambre malgré ses blessures, aurait pour mission de détruire le local de répétitions et de rectifier le Streum s'il montrait le bout de son nez.

Quant à nous trois, Forge, Sturm et moi, nous avons hérité de la sale besogne. Nous assurer que le groupe ne jouerait plus sa triste petite musique. Ni maintenant ni jamais. Voilà pourquoi nous avons été choisis, Sturm et moi. Sturm, parce que son cœur sec s'accommode très bien de dézinguer des civils, si nécessité se

fait sentir. Moi, parce que je ne constitue un danger QUE pour les Dormeurs. Si les autres doivent affronter un Streum, un spécimen puissant qui plus est, je ne ferais que les gêner. Seule la présence de Forge ici reste un mystère. Sans doute l'a-t-on chargé de nous empêcher, Sturm et moi, de nous entretuer.

Enfin, les *Voces del Laberinto* apparaissent sur scène. Cinq silhouettes maigres font leur entrée, sanglées de cuir, affublées de lourdes bottes, de lunettes de soudeur et de coiffures acidulées. Leurs visages disparaissent derrière des masques de pantins grotesques.

Les spectateurs s'agglutinent contre les barres de sécurité. Ils scandent le nom du groupe, poings brandis : « *Vo-ces ! Vo-ces ! Vo-ces ! »* Camille les trouve stupides. Pitoyables. Inconscients du danger. Bref : des Dormeurs pur jus.

Elle bande ses muscles, prête à agir. Tandis que les musiciens s'installent, elle approche au plus près de la scène. Les fans déchaînés lui fournissent une merveilleuse diversion. Le service d'ordre, débordé, ne lui prête aucune attention.

La salle est plongée dans les ténèbres, à l'exception du podium. Un sample funèbre ouvre le concert, sur fond de clavecin. Une guitare électrique égrène ses accords délétères. Les Dormeurs, insouciants, allument des briquets, flammes vacillantes sur champ d'obscurité, comme autant d'âmes belles et vives que les *Voces del Laberinto* s'apprêtent à souffler avec leur récital macabre.

Camille voudrait hurler à ces abrutis de se mettre à l'abri, de se crever les tympans. Elle frissonne en apercevant un enfant juché sur les épaules de son métalleux de père. Elle se déteste d'utiliser ainsi des humains en appâts. Mais a-t-elle le choix ?

Le public hurle d'excitation. Camille croirait entendre du bétail meugler aux grilles d'un abattoir, supplier qu'on l'égorge.

En réponse, la musique monte en intensité. Crescendo

lancinant de cordes torturées. Le chanteur empoigne le micro, à la manière d'une grenade qu'il s'apprêterait à dégoupiller.

Un pétard mouillé, en vérité.

Car soudain, c'est le black-out. Le noir total. Le son amplifié retombe tel un soufflé. La scène disparaît derrière un velours de ténèbres. Panne de courant. *Un sabotage signé Forge,* songe Camille.

Cris. Sifflets. Railleries. Des centaines de gorges expriment leur déception.

Voilà bien la seule gratitude à attendre de la part d'un troupeau de Dormeurs, sauvés de justesse. La catastrophe a été évitée, mais elle se reproduira si rien n'est fait.

La mort dans l'âme, Camille profite de la confusion pour sauter sur scène.

La courte carrière des *Voces del Laberinto* prend fin ce soir. Elle remercie les ténèbres de lui cacher les visages de ses futures victimes.

Parfois, il n'y a que le sang pour étouffer le sang.

Hélas, cette pensée n'est d'aucun réconfort pour qui doit le verser.

3 [CODEX METROPOLIS]

Le Manifeste de Machine

Salut à toi, camarade.

Bienvenue dans le monde de la rue. Tu cherches tes repères ? Tu te sens perdu ?

Lis donc les paroles de sagesse de l'oncle *Machine*.

Je ne prendrai pas de gants. Je n'aime ni les pleureuses ni les geignards. Tu es dans une merde noire.

Pour commencer, ce *Codex Metropolis* est une vaste connerie. L'idée même d'un manuel de survie pour Éveilles me fout la nausée. Pourquoi pas un recueil de chansons scoutes, tant qu'ils y sont ? Aucun livre ne fera de toi un authentique Chasseur de Streums. La seule façon d'y parvenir, camarade, serait de jeter ce foutu fascicule au feu pour traîner dans les rues. Traque, piste, flaire, débusque tes ennemis. Démolis-les. Tue jusqu'à être tué. Vis par le poing, meurs par le poing.

Des idéalistes, les cimetières en sont remplis. Crois-en mon expérience. Seuls survivent les pourris.

RÈGLE DE FER NUMÉRO UN : SOIS UN POURRI.

Je suis une ordure. Je n'ai pas de leçons à donner. Pourtant, les autres insistent pour que je t'écrive encore quelques mots. Ce sont d'abominables casse-couilles, tu as dû le remarquer. Ils m'ont travaillé à l'usure. Soit. Je vais faire simple. Ces deux pages sont les seules que je gribouillerai.

Tâche de ne pas en perdre une miette.

Tu pénètres dans un monde en guerre. Cette ville est un champ de bataille. Tu es de la chair tendre que nous devons, toi et moi, rafistoler d'acier et de rivets, si nous voulons qu'elle tienne une nuit de plus. Lave-toi à l'huile, ponce-toi les crocs à la disqueuse, mâche de la limaille de fer, fais-toi une laideur au papier de verre. Oublie que tu as été humain. Dévoile à la face du monde quel abominable enfant de pute tu es. *Monstre-toi.*

RÈGLE DE FER NUMÉRO DEUX : MONSTRE-TOI.

Tu dois connaître ton ennemi mieux que toi-même. Tu dois penser Streum, bouffer Streum, chier Streum, matin, midi et soir. Tu entendras parfois des intellos leur donner d'autres noms : Yokaï ou Daedalos… Laisse-les dans leur coin. Pour toi, ce sont des Streums, point barre. Peu importe qu'il en existe de différentes espèces : les Avarois, les Breneux, les Croquemitaines, les Duretêtes, les Échardoirs, les Fabellines, les Grandgosiers, les Gare-Grouilles, les Macabracs, les Nébulistes, les Ondines, les Pensouillards, les Sanguignoles, les Trollusques, les Vademanques… Et j'en oublie probablement les trois quarts. Pour toi, ils n'appartiennent tous qu'à une seule race : celle qui mérite de crever.

Peu importe d'où ils viennent. Ils ont commis l'erreur de piétiner nos plates-bandes. Quand une araignée s'incruste chez toi, tu ne lui demandes pas son passeport. Tu l'écrases.

Mais ne va pas croire que ce sera chose facile. Les Streums ne sont pas de vulgaires bêtes. Ils sont bien pires que cela.

Pour les exterminer, attends qu'ils se nourrissent. Certaines couilles molles que ne je nommerai pas (*Pas vrai Mab ? Pas vrai Koudelka ?*) te diront que nous sommes là pour protéger les Dormeurs. Envoie-les se faire voir. Qui nous protège, nous ? Les Dormeurs ne sont que des asticots bons à planter au bout de ton hameçon. Laisse donc ta proie en vider un ou

deux. Laisse ton Streum se gaver de Chi juteux, jusqu'à ce qu'il soit repu, qu'il relâche sa vigilance. Alors, élimine-le. Saigne-le. Torture-le. Ici à la *Vigie*, nous avons une réputation à tenir. Épouvanter tes adversaires, c'est t'assurer la moitié de la victoire.

Oublie la peur. Fais-la changer de camp. La peur est pour l'ennemi.

RÈGLE DE FER NUMÉRO TROIS : LA PEUR EST POUR L'ENNEMI.

Tu n'as pas encore goûté au sang, pas vrai ? Je vais te donner le seul conseil dont tu aies besoin. Lors de ta première baston contre un Streum, dis-toi que cet enfoiré a mangé tes tartines, tué ton père, battu ta mère et enculé ton chien. Dis-toi que les Streums sont responsables de la « merditude » de ta vie. Ne pense plus, penser ralentit, penser ramollit. Une arme n'a pas besoin de cervelle. Juste d'être affûtée. Cette ville ne comprend que la sueur et le sang. Paye le prix de la douleur.

RÈGLE DE FER NUMÉRO QUATRE : PAYE LE PRIX DE LA DOULEUR.

Tu es le glaive vengeur de l'Humanité. Le napalm affamé de brûler ces étrangers qui nous envahissent. Ne fais confiance à personne. Ni aux fondateurs de la *Vigie*. Ni à tes amis. Ni à ta famille. Pas même à moi.

Les humains échouent. Les humains souffrent. Les humains meurent.

Nous vivons à l'heure de la machine. Ta chair n'est qu'un vestige. Un brouillon de l'évolution. Débarrasse-t-en. Jette ta combinaison de peau.

Deviens machine. Deviens automate de rouages acérés, de tubes et de pistons. Une ordure biomécanique blindée, prête à cracher ses munitions.

RÈGLE DE FER NUMÉRO CINQ : DEVIENS MACHINE.

J'ai écrit plus que je ne voulais. Assez probablement pour le restant de mes jours.

Si tu as compris mon message, pose ce bouquin. Ôte ton masque de singe civilisé.

Et sors montrer au monde quelle monstrueuse machine de mort tu fais.

Aymeric dit « Machine »,
Pilier et second maître de la *Vigie*

4 [CAMILLE]

Stupid girl

Black out. La salle de concert est plongée dans les ténèbres. Même les veilleuses s'éteignent, preuve que le circuit auxiliaire aussi est touché. *En matière de sabotage, Forge n'y va pas avec le dos de la cuillère.*

Le public crie sa frustration. Pour lui, le spectacle est fini. Pour Camille, il ne fait que commencer. Forge lui a donné le signal, en plus d'une diversion idéale. Camille se réjouit. L'obscurité lui confère un avantage : celui de cacher ses actes. Le noir total ne constitue un handicap que pour les Dormeurs. Camille, grâce à son don d'Éveillée, s'y meut sans peine. Les auras du public lui fournissent plus de clarté qu'il n'en faut.

La goth fouille la scène. Sa première préoccupation : trouver une arme. Elle n'en a pas apporté avec elle. Trop risqué avec la fouille à l'entrée. Elle saisit un pied de micro en acier. De quoi assommer ou tuer s'il faut en arriver là. Mais est-elle vraiment résolue à tuer des humains ?

Buter un Streum est une chose, zigouiller des Dormeurs en est une autre. En son for intérieur, Camille a déjà choisi de désobéir aux ordres. De s'y prendre autrement. Elle brisera les doigts des guitaristes, cassera les bras du batteur, broiera le larynx du chanteur, histoire de dissuader à jamais les *Voces del Laberinto* d'approcher d'un instrument. Mais elle leur laissera la vie. Tout le monde devrait avoir droit à une seconde chance.

Et tant pis pour les conséquences.

Comptant sur sa *Vue*, elle explore la scène, en quête des auras des membres du groupe. Elle tombe sur un os. Les musiciens ont disparu.

Où sont-ils passés ? Auraient-ils senti le coup venir ? Se seraient-ils enfuis ? Elle écoute son instinct. Elle se rue vers les *backstages*, à leur poursuite.

En chemin, elle glisse sur une flaque. Elle croit d'abord à de l'eau renversée. Toutefois, la substance qui poisse son jean est trop visqueuse pour de la flotte… Elle frotte ses doigts sous son nez. L'odeur de fer, caractéristique, manque de la faire vomir.

Certes, elle a trouvé le groupe. Mais il est clair qu'on l'a devancée.

Qui, bon sang ? Forge sabotait les générateurs. *Sturm, alors ?* Quel intérêt y trouverait-il ? La réponse s'impose d'elle-même : la faire passer pour une incapable. Cette barbarie inutile, c'est bien son style. *J'aurais dû le surveiller,* se reproche-t-elle.

La trace sanglante court se perdre dans les coulisses. Voilà une sortie de scène qui restera dans les annales ! Elle suit cette piste.

Elle enrage. Sturm saborde le travail aux seules fins de lui nuire. Les *Voces del Laberinto* pourraient conduire la *Vigie* au Streum qui leur a inspiré leur sinistre musique. Ils détiennent des informations précieuses. Ils doivent parler. Toutefois, à juger par la quantité d'hémoglobine qui macule le lino du couloir, il est peut-être déjà trop tard pour cela.

La goth évite de marcher dans le sang. Elle est prise de vertiges.

Heureusement, les coulisses sont vides. Ni technicien ni intermittent en vue. Tous ont sûrement d'autres chats à fouetter s'ils espèrent réparer les dégâts de Forge. Camille lutte contre de sombres souvenirs. Tout ce sang étalé exhale un parfum de rouille et d'eau croupie qui lui rappelle une nuit

pluvieuse qu'elle préférerait oublier. Un soir de Noël, il y a plus d'un an, lorsque des Vigies l'ont ramassée dans la rue plus morte que vive…

Elle refoule ces ombres jaillies de son passé. Elle se concentre sur l'itinéraire indiqué par le sillage de sang. Elle le suit. Une question tourne en boucle sous son crâne. Que pourra-t-elle face à Sturm ? Pas grand-chose, probablement. Mais si de telles craintes suffisaient à l'arrêter, alors ce serait donner raison à Sturm et toute sa clique de croire qu'elle n'est pas à la hauteur pour devenir Chasseuse.

Les traînées s'arrêtent au pied d'une porte entrebâillée. Celle de l'atelier de maquillage. Sur le bois blanc, une trace de main rouge dégouline, comme dans un *slasher movie.* Camille ne veut pas y toucher. Elle s'aide du pied de micro pour pousser la porte.

Elle est surprise de trouver une pièce impeccable. Enfin pour un local d'artistes. Sur sa droite, une rangée de coiffeuses, aux miroirs cernés de spots, lui renvoient sa propre image. Sur leurs rebords s'entassent des bières vides et des cartons de pizzas, au milieu des fonds de teint hors de prix et du mascara. Le fond de l'atelier disparaît derrière un fragment de décor. Une portion de forêt hantée, avec ses arbres dont les troncs figurent des visages grimaçants et les branches, des doigts crochus. Un cauchemar de carton-pâte.

Soudain, un cri de femme retentit. Un épouvantable râle d'agonie, jailli de derrière le décor. Camille s'y précipite.

Elle n'y trouve aucune femme à secourir. Seulement les *Voces del Laberinto*. Assis devant leurs coiffeuses, les membres du groupe lui tournent le dos. Bras croisés, têtes baissées, ils semblent somnoler dans leurs habits de show. Leurs visages disparaissent derrière leur accoutrement de scènes : masques tirés de la *Commedia Dell'arte,* cagoules en latex.

— Ne bougez plus ! rugit la goth.

Ils lui obéissent, les chers anges, sages comme des images.

Bien trop sages. Il n'émane d'eux aucune aura. Comment est-ce possible ? Camille a entendu dire que certains Éveillés pouvaient masquer leur aura. Elle n'en a encore jamais été témoin.

Elle ôte le masque de l'un d'eux. Alors, elle découvre la noire supercherie derrière ce miracle. Un visage au nez et aux lèvres arrachés pointe sur elle ses yeux vitreux, qu'une mouche vient butiner avant de disparaître dans sa gorge déchirée.

À nouveau, le cri de femme résonne. Tout près de Camille. Elle sursaute, puis avise le portable en train de vibrer sur une coiffeuse. *Une sonnerie débile, voilà tout.* Un appel voué à rester sans réponse. *Quelle boucherie.* Elle connaissait la réputation de Sturm. Elle ne l'avait encore jamais vu à l'œuvre. Cela dépasse tout ce qu'on lui avait dit.

Elle saisit le portable. Il contient peut-être des données exploitables. Elle enfile ses gants. Elle inspecte les autres cadavres en quête d'indices. Tous sont dans le même état. Elle n'apprendra rien d'eux. Elle observe le chanteur. Elle lui clôt les yeux.

— Dans quel *brin*[4] vous vous êtes fourrés ? demande-t-elle au pauvre cadavre.

Brusquement, une main tatouée se pose sur son bras. Une main dont les dernières phalanges ont été coupées. Le chanteur des *Voces del Laberinto* ouvre les yeux. Il gémit. On lui a tranché le larynx et les cordes vocales. Sa gorge est un puits où crèvent des bulles de sang. Derrière l'émail de ses dents, luisantes d'un lavis rouge, l'homme agite en vain un bourgeon de chair violette, socle d'une langue volée. Camille manque de hurler.

Dans les dernières lueurs d'aura de l'agonisant, elle lit sa détresse. Nul ne devrait mourir seul. Malgré le dégoût, elle serre la main mutilée dans les siennes.

À sa surprise, il se dégage vivement. Que veut-il ? Ses

moignons de doigts dérapent sur sa combinaison de scène, dans une tentative futile pour l'ouvrir. Camille le fait pour lui. Il lui désigne alors une poche, cousue dans la doublure. La goth en retire un paquet, emballé dans un vélin d'excellente qualité, quoique ancien. Elle en déplie une partie. Elle découvre des lignes de partition d'une décourageante complexité. Elle replie le document et le fourre dans sa veste.

— Qui t'a donné cette musique ? questionne-t-elle. Dans quel but ?

Idiote, il est muet ! Un chanteur contraint au silence, quelle ironie. Elle doit l'emmener. Elle noue un garrot autour de son cou déchiré. La plaie béante ne saigne déjà presque plus. Alors qu'elle essaye de le charger sur son dos, il s'étouffe et rend son dernier souffle. Elle le laisse là.

La jeune goth ravale ses larmes. Quelle piètre tueuse elle fait. À vouloir sauver l'homme qu'elle est censée abattre.

Bientôt les flics rappliqueront. Camille fouille le reste de la pièce en toute hâte, à la recherche d'autres indices. Toute à ses recherches, elle n'a pas conscience que des yeux l'observent. Depuis le plafond. Un endroit que malgré leur *Vue,* trop peu d'Éveillés pensent à surveiller. La forme noire se déplace au-dessus d'elle. Tel un cancrelat monstrueux, vêtu d'une houppelande rouge. Qui se laisse tomber sur elle.

Soudain. Camille se sent écrasée par une masse formidable. Comme si un mammouth en mal d'affection l'avait élue pour jouer à saute-mouton. Elle s'effondre dans une flaque de bière. Un tesson de bouteille lui égratigne la joue. Impossible de voir son agresseur qui l'a immobilisée en s'asseyant sur elle. Elle respire une haleine de pourriture sucrée. Elle perçoit une aura oppressante, une brume doucereuse, rose et mauve, parfum de

barbe à papa et de chairs fanées…

— Qu'*ahons*[5]-nous là ? Une *'tite bassatte* égarée ?

Un Streum ! La goth tente de se libérer. À peine si son adversaire le remarque. Ses efforts sont aussi futiles que les manœuvres d'un papillon pris dans une toile.

Elle a beau se contorsionner, son agresseur devance chacune de ses tentatives pour lui échapper. Il resserre son étreinte. Il lui bloque les bras et les jambes. Il n'est pas plus fort qu'elle, seulement plus rusé, plus habile.

Camille sent des doigts osseux emprisonner sa gorge pour l'étrangler. De la salive goutte sur sa nuque. Sans doute son adversaire bave-t-il, impatient de goûter sa chair. De la croquer telle une friandise, comme il l'a sûrement fait des malheureux musiciens.

Un souffle tiède lui caresse la peau. Le Streum hume sa peur, à l'image d'un œnologue de cauchemar flairant le bouquet d'un grand cru. La jeune femme perçoit un grondement impérieux, celui d'un estomac impatient. Elle imagine les mâchoires qui s'ouvrent, prêtes à se refermer sur elle.

C'est alors que l'apprentie Chasseuse rejette son crâne en arrière, avec l'énergie du désespoir. Sa tête heurte de plein fouet l'horrible trogne de son bourreau. Elle a la satisfaction d'entendre des os céder, sans doute ceux de son nez. Camille roule sur elle-même, puis jette son genou à la rencontre de l'entrejambe de son adversaire. Le monstre laisse échapper un hoquet de castrat.

Elle l'observe l'espace d'une milliseconde où le temps paraît figé. Le corps de son ennemi disparaît sous les plis crasseux d'une ample houppelande. Il se protège le visage derrière ses mains d'une maigreur famélique. Un sang brunâtre coule entre ses doigts.

La goth recule sur le dos en moulinant des coudes. Elle se rapproche du pied de micro qui lui a échappé lors de

l'attaque. Elle va s'en saisir, lorsque des ongles affûtés se referment sur son tibia et la tirent en arrière. Elle se dégage d'une ruade. Le bout ferré de sa chaussure de sécurité élague le sourire pointu de son ennemi de quelques dents. Le Streum gémit.

Camille se relève d'un bond, esquivant de justesse les mâchoires affamées prêles à lui broyer le tibia. Sur une coiffeuse, elle cueille un flacon de liqueur. Elle la lance sur le monstre, qui l'esquive. La bouteille rebondit contre un miroir, dans une pluie d'éclats coupants. Une simple diversion dont Camille profite pour récupérer le pied de micro. Elle charge son adversaire en pointant le tube en acier vers lui, à la façon d'une lance de cavalerie.

Les ennemis se percutent. Camille ressent un choc d'une force inouïe lui engourdir le bras et l'épaule. Emportée par son élan, elle bascule sur le monstre, qui perd l'équilibre à son tour. Dans leur chute à tous deux, ils renversent une chaise et le cadavre de musicien qui y est affalé. La goth, le Streum et le macchabée s'étalent au sol en un complet désordre de bras et de jambes, de chairs vivantes et de viande morte.

Seule Camille se relève. Le pied de micro, sous la violence de l'impact, s'est figé dans la tendre bedaine du Streum, comme dans celle de la charogne du batteur des *Voces*. Le prédateur et sa victime forment une macabre brochette. Le monstre lutte pour se dégager, en vain. Il peste :

— Pouce ! implore-t-il. Je m'insurge ! Cette manœuvre est déloyale ! Aidez-moi à me relever…

Faisant la sourde oreille, Camille agrippe un tabouret en métal. L'objet pèse son poids. Elle le lève bien haut avant de l'abattre sur la capuche enténébrée de son adversaire. Opération qu'elle répète, encore et encore. Sous le tissu, elle peut sentir le crâne haï se ratatiner sous les coups, telle une écœurante piñata. Camille hurle de rage, indifférente à la puanteur sucrée qui émane du capuchon imbibé de sang, effroyable fumet, mélange de viscères et de sucre candi.

Camille s'apprête à délivrer le coup de grâce lorsque soudain une force étrangère la contraint à suspendre son geste. Un morceau d'étoffe rêche et froid lui enserre le poignet droit. Il s'agit d'un pan de la cape du Streum. Le textile semble vivant et doué d'une volonté maligne. L'étreinte se resserre, douloureuse.

Le tabouret lui échappe des mains. Des langues de tissu similaires s'enroulent autour de son autre poignet et de ses chevilles. Camille se retrouve soulevée de terre par cette cape d'ombres qui habille son ennemi et le protège.

Le tissu vivant la secoue en tous sens. La jeune femme jouit d'un bref instant de lévitation. Puis le carrelage vient à sa rencontre pour une rude embrassade qui la laisse assommée. Camille s'abîme au milieu des fragments du flacon de liqueur pulvérisé. Des éclats de verre lui mordent les joues.

Face contre terre, les quatre membres immobilisés, l'apprentie Chasseuse ne peut plus qu'espérer une mort miséricordieuse.

Des griffes lacèrent sa veste de cuir, exposant la peau de son dos. Dévoilant le large tatouage dont l'encre s'étale des omoplates jusqu'au creux des reins : un triskèle de spirales dentelées, symbole celte marquant l'appartenance de la jeune femme à la *Vigie*.

— Bien sûr, j'aurais dû m'en douter, murmure le Streum dans son dos d'un ton appréciateur.

Impossible pour Camille de se retourner. Elle use de la surface de la flaque de liqueur comme d'un miroir. Du Streum qui la cloue au sol, elle entrevoit enfin le visage. Un masque d'écorché, construct d'os tordus, de ligaments et de muscles à nu. Couvant de lourds cernes, deux yeux brûlent d'une incandescence bleutée, tel un couple dément de feux follets.

— Lâche-moi ! gronde Camille.

Qu'elle aimerait entendre la voix de Forge, en cet instant. Ou même celle de Sturm. Mais la seule à lui donner la

réplique est celle de ce Streum.

— Tiens donc, pour une surprise. Une Vigie. Tu n'es pas l'amie de ces saltimbanques, pas vrai ?

— Je ne suis l'amie de personne.

Son ricanement, pareil au crachotement d'un moteur noyé de sucre, la fait grincer des dents. L'étreinte se relâche. Camille peut se relever. Le Streum s'est évanoui. Où est-il ?

— Toutes mes excuses, gente Demoiselle. J'ai cru que vous *k'nochâssiez*[6] ces tristes sires. Il s'agit d'une désopilante méprise, s'esclaffe-t-il avec une révérence… moqueuse ?

Sa voix l'écœure, tout sucre tout miel. Où se cache-t-il ? Camille repère son aura dans l'ombre d'une armoire à accessoires. Son interlocuteur n'apprécierait-il pas la lumière ?

— Que vient *troûler* ici une si belle enfant ? Une mission à remplir, peut-être ?

Pourquoi m'épargne-t-il ? Sûrement en raison des réponses qu'elle peut lui apporter.

— Pour empêcher ce concert, avoue-t-elle pour gagner du temps.

— … Et réduire au silence ces crétins, je présume, complète-t-il. Une corvée dont je me suis acquitté à votre place. Je m'interroge : que sait la *Vigie* à propos de cette musique ?

— Rien, ment-elle.

Le Streum ne lui prête qu'une oreille distraite. Il se préoccupe davantage du contenu de l'armoire qu'il a entrepris de fouiller. Il lance par-dessus ses épaules toutes sortes de fanfreluches arrachées à la penderie, en poussant de petits grognements contrariés.

— Qu'est-ce que vous cherchez ? s'enquiert la goth.

— Rien. Absolument rien. *Gâche*[7], vous tombez à merveille. J'ai une offre à vous faire… dit-il, couvert de

plumes et de colifichets.

Le Streum ne se soucie pas du tambour juché en équilibre instable, en haut de l'armoire. Jusqu'à ce que l'objet mal rangé lui dégringole sur le chef. Il se retrouve alors coiffé d'un casque ridicule, qui lui bouche la vue.

Une situation cocasse que Camille exploite à son avantage. Elle juge le moment bien choisi pour laisser ce sinistre personnage se dépêtrer de son fourbi. Elle prend la tangente, vitesse grand V.

Elle court dans les couloirs pour rejoindre la salle de concert et ses deux compères, Forge et Sturm. Hélas, elle entend bientôt un groupe de voix venir dans sa direction. Les agents de sécurité ? Mieux vaut ne pas s'y frotter.

Elle rebrousse chemin, fait maints détours, jusqu'à errer dans un corridor mal éclairé. Elle s'est perdue. Elle avise alors une grande salle, utilisée comme entrepôt. Elle convient de s'y cacher, parmi le matériel de musique délaissé. Au milieu d'amplis empilés en colonnes et de batteries aux peaux crevées, elle se blottit. Elle se croit à l'abri. En cela, elle se trompe.

— Petite *guéchote*[8] ? Ai-je votre attention ?

Elle se raidit. Il l'a retrouvée ! La voix du Streum provient de partout et de nulle part. La voilà prise au piège ! Personne ne viendra la chercher ici. Ce local est une véritable souricière.

— Bien malgré moi, poursuit la créature, j'ai épié votre échange avec ce malheureux troubadour. Il est regrettable qu'il n'ait pu vous répondre. Incidemment, je puis le faire à sa place. J'ignore la véritable identité de celui que vous

cherchez, mais je sais comment vos semblables l'appellent. Le Marchand de Sable. Il n'en est pas à son premier méfait. Aussi voulais-je vous offrir de nous associer, vous et moi, pour mettre un terme à sa sinistre carrière.

— Je n'ai pas besoin de vous !

— Plus que vous ne croyez. Le Marchand de Sable utilise des Dormeurs pour opérer. Je puis vous aider. De ce que j'ai vu, tuer des humains vous pose… un cas de conscience. À moi, aucun. En revanche, pour des raisons absolument sans intérêt, il m'est interdit d'occire mes pairs. Ainsi, nous pourrions être chacun la solution au problème de l'autre.

— Non, répond-elle. Je ne trahirai pas la *Vigie*.

Le Streum s'agenouille près d'elle. *Il va me tuer ! Pourquoi ne pas mentir ? Faire semblant d'accepter ?* Parce qu'alors, elle ne vaudrait pas mieux que Parsifal. Un compromis avec un Streum n'est jamais que le premier pas sur une pente savonneuse, inclinée vers la corruption et la mort. Mieux vaudrait mourir maintenant, intègre.

Étrangement, loin d'agacer le Streum, son refus l'intrigue.

— Et si je vous livrais le Marchand de Sable, ma Demoiselle ? Cela ne ferait pas de vous une traîtresse. Le traître, ce serait moi. Si je vous allouais mes services contre notre ennemi commun ? Je n'attends de vous qu'une contrepartie infime. Que l'heure venue, lorsque vous serez en présence de lui, vous le tuiez. Tel était déjà votre projet, avant de me rencontrer. Donc quel mal voyez-vous à ma requête ?

Un point pour lui. Peut-on encore parler de trahison, en pareil cas ? Le *Codex Metropolis,* lecture soporifique que les anciens de la *Vigie* imposent aux jeunes, répète assez que tous les moyens sont bons pour éliminer les Streums. Alors pourquoi ne pas recourir aux Streums eux-mêmes ? Le *Codex* ne l'interdit pas. Enfin, pas explicitement. Camille suppose qu'en agissant ainsi elle n'enfreint aucune règle. En théorie.

Elle lave sa conscience en songeant aux vies qu'elle pourra

sauver.

Aussi accepte-t-elle l'offre. Toutefois, elle devine en son interlocuteur un habile manipulateur. Pour cette raison, elle prend soin d'assortir sa proposition d'une condition :

— Soit. Mais durant tout le temps de notre accord, vous ne ferez aucun mal aux Dormeurs. À aucun d'eux. Pas sans mon autorisation.

— Marché conclu. Soyez sans crainte, je ne tenterai pas de vous *râhouer*[9]. Ce sera notre secret, conclut le géant dissimulé dans sa cape.

Elle lui demande son nom.

— J'en ai porté plusieurs… Le Craqueuhle fera l'affaire, dit-il.

Avant de se fondre dans l'ombre d'un mur lézardé. Abandonnant Camille, seule avec plus de questions qu'elle n'en avait en venant ici.

Le Craqueuhle. Peut-elle lui faire confiance ? Elle finirait par le savoir.

Pour l'heure, la nuit était encore pleine de mystères. À commencer par les indices dans ses poches, qui attendaient de livrer leurs secrets…

5 [VINCENT]

Héros jetable

Le lycée Roger Salengro est situé dans Lille-Sud, quartier de triste réputation, promis à maints plans de réaménagement dont aucun n'a vu le jour. D'allure massive, l'ensemble scolaire ressemble à un lourd patriarche, un havre résistant vaille que vaille au lent démantèlement de l'Éducation nationale.

À travers la rangée de fenêtres de la salle des professeurs, un soleil radieux atteint le zénith de sa course étincelante. La pluie a cessé, laissant le bitume crevé de flaques de lumière aveuglantes. Le double vitrage repousse les assauts des rafales de vent.

La salle est presque vide, nul bruit de pas sur le linoléum gris, pas de queue à la machine à café. L'opulence des larges fauteuils de skaï ne profite à personne, exception faite d'une femme et d'un homme, assis de part et d'autre d'une table en verre sur laquelle repose un objet incongru. Un couteau papillon, toute lame dehors.

La femme, une rousse aux traits doux, se mouche bruyamment. Son maquillage a coulé. Son mouchoir sale rejoint un amas de congénères dans une poubelle. L'homme, dont les traits fins offrent un contraste avec les grosses mailles de son pull, reste les bras croisés, sans piper mot, les joues crispées comme s'il mâchait le silence. Il se frictionne les mains avec une solution désinfectante. Ses phalanges sont écorchées et rougies de sang. Le sien. En partie.

Des talons aiguilles résonnent dans le couloir. La porte s'ouvre. Une quinquagénaire en tailleur fait son entrée. Il s'agit de la secrétaire du proviseur. Elle s'adresse à l'enseignante larmoyante avec une infinie douceur, quasi maternelle.

— Tu veux autre chose à boire, Irène ? Le psychologue scolaire a été prévenu, il va te recevoir.

Irène proteste que tout va bien, qu'elle n'est pas la plus à plaindre, ce qui ne lui vaut qu'un nouveau café, un nouveau biscuit et un commentaire saluant son courage.

— Et moi ? s'enquiert l'homme. Je peux partir, enfin ?

La secrétaire le considère avec un pincement de lèvres.

— Non Vincent pour la énième fois. Le proviseur exige que vous restiez. Il reçoit la famille de votre élève pour le moment. Il vous entendra après. Il est *impatient* d'avoir vos explications.

Puis elle s'en va, dans un claquement de talons, un appel du pied au silence qui reprend bientôt ses droits.

— Merci, t'étais pas obligé, souffle Irène.

— Si, je l'étais. Tu en aurais fait autant.

Elle l'observe. La finesse de ses mains, sa musculature sèche, sa peau qu'elle connaît par cœur. Son regard pénétrant qui lui fouaille l'âme. Elle réalise alors combien il lui manque. Ce besoin aigu de lui qu'elle ressent. Peut-être leur aventure s'est-elle terminée trop tôt.

— Tu crois qu'ils pourraient le muter… interroge-t-elle. Ou pire ?

— Pas sans avoir affaire à mon syndicat, pas sans tapage médiatique. Quand bien même, tant pis. J'ai peut-être perdu la foi. Ils ne ménagent pas leur peine pour nous écœurer du métier…

… *Auquel j'ai consacré mes meilleures années*, complète-t-il

en lui-même.

Étudiant appliqué, Vincent est sorti de la fac comme beaucoup : un diplôme en poche, rien devant lui. Amer de découvrir comment cinq années de sciences économiques le classaient, en termes de profil à l'embauche, derrière le dernier ahuri diplômé de la plus obscure école de commerce. Sans un sou en poche, il est retourné vivre chez sa mère, enchaînant les petits boulots, dans l'attente de celui qui lui conviendrait. Deux années durant, il a épuisé les jobs qui ne lui convenaient pas : vente à domicile, centre d'appels, grande distribution… Travaux répétitifs, hiérarchie stalinienne, *statu quo* acheté à coup de salaire, maintenus bas sous la pression du plus formidable outil de contrôle social : le chômage et la crainte qu'il suscite. Collègues cassés d'effort, cadres rongés de stress, CDD, bilans de compétences, entretiens annuels, jargon abscons des ressources inhumaines, productivité et rentabilité pour seules lois, chacun pour soi, le SMIC pour tous !

La sueur rance de la France au travail, dégouttant des fronts bas de ses travailleurs essorés. Plutôt que de prendre sa place au sein de ce théâtre du suicide collectif – par overdose de corvées –, Vincent s'est cabré. Il a trouvé une place de surveillant en collège, le temps de faire le point. La Providence s'est manifestée sous la forme du remplacement d'un prof en lycée. Créativité, échange, l'impression d'être utile et pas seulement aux actionnaires, il n'en demandait pas plus pour se sentir pousser une vocation. Il a décidé alors de passer les concours de l'enseignement, joyeux parcours du combattant, où quatre mille candidats d'un égal masochisme se disputent moins de cinquante places. Il a passé une année à réviser, coupé de tout et de tous, astreint à une aride discipline intellectuelle.

Pour salaire de ses efforts, la même année, il a échoué au concours et perdu sa mère. La misère et la dépression menaçaient de l'engloutir. Avec une énergie désespérée, il s'est replongé dans les études, jusqu'à n'en presque plus manger ni dormir. Une autre année s'est écoulée, sans qu'il en ait le moindre souvenir. Lorsqu'il s'est présenté aux épreuves, il pesait quarante kilos. Sa cervelle survoltée avait drainé toute la sève que son corps avait en réserve. L'ombre de la rupture d'anévrisme planait sur lui. De plus, il était inquiet. Les épreuves lui semblaient trop faciles. Un détail clochait. Quelques semaines plus tard, il apprendrait sur le serveur du ministère qu'il s'était classé deuxième national. Pas mal pour un fils d'ouvrier.

Une victoire acquise de haute lutte, dont on tentait peut-être, en ce moment même, de le dépouiller. Le proviseur prendrait-il sa défense ? Ou planquerait-il ses miches de bureaucrate, en se bornant à le sacrifier ?

Comme si elle devinait le cours de ses pensées, Irène lui suggère :

— Tu devrais peut-être leur dire que tu regrettes ? Que c'était un accident ? Leur présenter tes excuses.

— Ils n'en méritent pas. Ce sont eux qui nous en doivent. Des classes de trente-cinq élèves, la plupart en difficulté, des parents démissionnaires, un État désengagé. Chaque jour, nous partons au front d'une guerre pour les jeunes, pour l'avenir, sans moyens ni soutien. Cette affaire n'est pas arrivée par accident, mais à dessein. Nous assistons à la faillite orchestrée d'un système. Un sabotage social manœuvré par les politiques. C'est leur responsabilité et ils vont l'endosser.

— Je vois. Toute la diplomatie d'une kalachnikov.

— Précisément. Comme disait Bismarck, la diplomatie sans les armes, c'est la musique sans les instruments.

Il tire de son sac une boîte en plastique, au contenu interlope.

— Comment peux-tu manger à un moment pareil ?

Il hausse les épaules. Il a faim, voilà tout. Il lui reste moins d'un quart d'heure avant son prochain cours.

— Tu n'y seras jamais. Le proviseur n'en a pas fini avec toi.

— Je lui accorde encore dix minutes. Passe ce délai, qu'il aille se faire voir.

Elle se laisse couler dans son fauteuil, en soupirant qu'il n'a pas change, qu'il est à peu près aussi fin politicien que n'importe quel taureau en présence de la muleta du matador. Elle le gratifie de son sourire charmeur, celui qu'elle lui refuse depuis un an et leur rupture.

Vincent retire son récipient brûlant du four à micro-ondes. Un fumet de latrines mal entretenues s'en dégage.

— Qu'est-ce que c'est que cette infection ! s'exclame-t-elle.

— Une recette de ma grand-mère. Elle a fait de moi l'homme que je suis.

— Et tu en manges encore ? Bravo, tu n'es pas rancunier.

Rancunier, non. Redevable, plutôt. Ses grands-parents ont rejoint la France presque un siècle plus tôt. Polonais arrivés avec la seconde vague d'immigration, dans les années trente, au plus fort de la crise, ils ont dû composer avec la pénibilité du travail – lui à la mine, elle dans les usines textile – et la xénophobie ambiante contre les « polaks », les « ritals » et autres « métèques » venus piquer le travail des Gaulois. De leurs luttes, la cuisine roborative de sa grand-mère a gardé le goût : la sueur pour sauce, pour sel les larmes. *Rien à voir avec les préparations culinaires pour cosmonautes paresseux vendues par barquettes en grandes surfaces.* Ses *pierogi,* larges raviolis farcis de choucroute, de fromage blanc et de pommes de terre, il ne les troquerait pour rien au monde.

En mangeant, il considère, attristé, l'arme poisseuse de sang sur la table. Jadis, les élèves offraient une pomme à leur enseignant. *Aujourd'hui, ils menacent de nous peler jusqu'au*

trognon. Il termine son repas. L'heure est venue. Il se lève.

— Ne joue pas à l'idiot, l'admoneste sa collègue. Reste ici et essayons ensemble de limiter les dégâts.

— C'est ce que j'ai fait. Et cela va me coûter mon poste.

Une sonnerie stridente retentit, agaçant tintamarre auquel Vincent ne s'est jamais habitué. Les couloirs résonnent de cris et de folles cavalcades.

— Mes élèves m'attendent, s'excuse-t-il.

Il quitte la salle, ses semelles couinant sur le lino.

Limiter les dégâts ? L'un de ses élèves a attaqué Irène avec une arme. Vincent s'est interposé. Il a envoyé le voyou au tapis, d'un direct sec et précis. Il a fait pour cet ado ce que d'autres – ses amis, sa famille – auraient dû faire plus tôt : lui poser une *limite* à ne pas franchir.

Foutue génération d'enfants-rois, petits monarques malheureux, bombes à retardement. Ils pètent les plombs à la moindre frustration. Ils tuent un camarade pour un regard de travers, ils plantent un prof pour une mauvaise note. Fichus sociopathes éduqués par la télé, bouffis d'ego démesuré, convaincus que tout leur est acquis.

Limiter les dégâts, Vincent y a consacré sa vie. À lutter contre l'ignorance et l'injustice. Il en est fatigué. Si l'administration est hypocrite au point de le virer, grand bien lui fasse ! Il boite, en serrant les dents, indifférent au trou laissé par la lame dans son pantalon, à la tache sombre qui fleurit sur sa cuisse. Sa sueur, sa jeunesse, il leur aura tout donné.

Jusqu'à son *sang*, dont il sème les gouttes chemin faisant, lugubre sentier.

Tant mieux. S'ils me cherchent, ils n'auront qu'à suivre ma trace.

6 [CODEX METROPOLIS]

The Doors

Chère lectrice, cher lecteur,

J'espère que vous vous acclimatez à votre nouvelle condition. Ne soyez pas pressé(e). Donnez-vous le temps. Ne vous laissez pas subjuguer par l'excitation de certains de mes compagnons. Être Éveillé(e) n'implique pas que vous renonciez à user de votre cerveau.

Si le cadeau de la *Vue* nous a été donné en partage, c'est bien pour observer.

À ce propos, cher(e) ami(e), vous êtes-vous interrogé(e) sur la façon dont vous avez acquis votre Don ?

Les Portes de la Perception peuvent s'ouvrir de bien des manières. Croyez-en mon expérience. Certes, il est fréquent pour une victime, rescapée d'une attaque daedalos, d'accéder à l'Éveil. Une réalité que mes belliqueux collègues ne se lasseront pas de vous rappeler. Leur haine leur met des œillères.

Car ils oublient que les voies menant aux stades supérieurs de la conscience restent innombrables. Je ne saurais en dresser l'inventaire. Je citerai tout de même : les expériences à la lisière de la mort, la méditation, l'art, la transe, les états limites, les émotions sont autant de sentiers vers l'inconnu. Même les drogues, comme l'attestent les écrits d'Aldous Huxley.

Sans doute *Machine* s'étranglerait-il à me lire (mais lui

arrive-t-il seulement de lire ?), j'affirme toutefois qu'en de très rares cas, l'Éveil peut résulter d'un amour ardent.

Aussi, tâchez de découvrir ce qui vous a poussé(e) sur ce versant-ci de la réalité. Vous gagnerez en sagesse. La façon dont nous acquérons la *Vue* influence l'évolution de notre Don.

Votre *Vue* n'est pas un « outil » pour chasser les Daedalos. N'en doutez pas : vous valez cent fois mieux que de la chair à canon. Qu'est-ce que l'Éveil est censé faire de vous, sinon un être meilleur ?

En tout cas, sûrement pas une machine à tuer, croyant laver le sang par le sang.

La violence est le rouage de la barbarie. De l'âge des cavernes à celui des croisades, de la Révolution française à la Révolution industrielle, de l'atome à l'hydrogène, l'agression représente trop souvent notre seule réponse à la différence. La souffrance du monde croît sur le terreau de la peur et de la bêtise. Brisez ce cercle. La haine est une prison.

Regardez derrière les Portes de la Perception. Regardez bien. Vous y verrez d'autres portes. Vous n'avez pas percé tous les secrets ni obtenu toutes les réponses.

Navré mon ami(e), à peine commencez-vous à vous poser les vraies questions.

« Le Thaumaturge »,
Pilier, philosophe et penseur du mouvement Colombe

7 [CAMILLE]

Métro, boulot, branlette

Camille se laisse bercer par la course du métro, adossée à une barre chromée. Sa veste déchirée est une ruine qu'elle a récupérée aux rebuts. Une épave à laquelle elle a donné une seconde chance. Coincé entre ses jambes, un étui de guitare contient son instrument favori.

À son regard d'Éveillée, le métro offre un spectacle troublant. La *Vue* en révèle maints détails invisibles des Dormeurs. Les traces des drames de la veille, taches de sang mal nettoyées. La faiblesse des auras des travailleurs rentrant chez eux, comme vidés par le labeur.

Les bouches molles exhalent des haleines colorées, telles des volutes d'âmes qui s'étalent contre les vitres, où elles forment des gouttes. Une condensation irisée. La rosée des non-dits et des douleurs tues, celle des mots morts et des appels à l'aide silencieux.

Toute cette tristesse. Camille éprouve une compassion infinie pour ces gens. Elle les aime. Elle les plaint. Elle s'interroge. Que sont les ravages des Streums, comparés à ceux de la société ? Elle voudrait trouver les vannes de la souffrance et les fermer.

Aussi, elle voudrait effacer le sourire du Craqueuhle à coups de poing. Dès qu'elle clôt les paupières, le terrible faciès de son « allié » lui revient en mémoire. Comment oublier sa grimace de crocs cariés, son souffle de bubble-gum ramassé dans une bouche d'égout ? Son souvenir persiste, aussi tenace

qu'un cauchemar d'enfant. Ce Streum l'a épargnée. Est-ce assez pour lui faire confiance ? Pourquoi prétend-il vouloir l'épauler ? Parce qu'il croit pouvoir la manipuler ? Il se trompe.

Il y a plus urgent, cependant : le Marchand de Sable. La goth s'est renseignée à son sujet. Il s'agit du sobriquet que les journalistes ont choisi pour désigner un tueur en série, dont les victimes touchent, de près ou de loin, au microcosme lillois de la musique.

Cet assassin doit son surnom aux traînées de sable qu'il laisse dans son sillage. Une signature macabre et romanesque qui lui vaut la faveur des médias. Sur les lieux des crimes, les enquêteurs ont retrouvé plusieurs kilos de sablon noir, imbibé du sang des victimes, comme l'a établi la médecine légale. Les cadavres, quant à eux, ont mystérieusement disparu, comme s'ils avaient été happés par quelque mauvais rêve. Un cauchemar dans lequel le Marchand de Sable entraîne ses victimes.

À supposer que le Craqueuhle dise vrai et qu'un Streum tire en coulisse les ficelles de ces meurtres, alors Camille se doit d'agir.

Depuis le concert des *Voces Del Laberinto*, elle reste sans nouvelles de son ténébreux bienfaiteur. Elle en vient à espérer qu'il l'ait oubliée. Elle peut mener cette enquête sans son aide ! Les indices ramassés dans la loge des musiciens massacrés lui ont fourni une piste qui l'a conduite jusqu'ici.

Le téléphone portable n'a rien donné. Son répertoire ne présentait nul lien exploitable avec les précédentes victimes du Marchand de Sable.

Quant à l'objet que le chanteur des *Voces* cachait dans son costume de scène, Camille ne s'en sépare plus. Elle l'examine une fois encore. Il s'agit d'une boule de papier, qu'elle déplie avec précaution. À l'intérieur, un étui de cuir pâle veille jalousement sur ses secrets. Le temps a effacé pour partie les inscriptions gravées sur sa circonférence. Du vert-de-gris

mange ses renforts de cuivre. L'objet embaume les épices et la tannerie.

Le fourreau contient un ancien parchemin d'une qualité exquise, sur lequel une plume d'oie a griffé les portées d'une partition. De l'œuvre complète, la gaine n'abrite qu'un fragment aux bords déchirés. L'essentiel manque. Camille connaît assez le solfège pour douter de la santé mentale du compositeur, dont il n'est fait nulle mention. Certaines notations indéchiffrables sont pure invention. Jusqu'à présent, un obscur pressentiment a dissuadé la goth d'interpréter ce morceau. Un indice qui lui est de peu d'utilité pour l'instant.

Un détail, cependant, a retenu son attention. Le papier dans lequel cet objet était emballé. Un plan du métro, sur lequel un nœud de quatre stations est entouré. L'axe central formé par les lignes un et deux. Un schéma sur lequel ont été gribouillés à la hâte des accords impossibles, des clés tarabiscotées, des élucubrations harmoniques aussi dénuées de sens que celles du parchemin. Quoique rien ne permette de l'affirmer, Camille a le sentiment que ces notes sont l'œuvre du compositeur des *Voces Del Laberinto*. Un humain, toutefois, n'aurait pu les écrire seul. Dans cette composition de malheur transparaît l'influence d'un Streum. Celui que ses compagnons de la *Vigie* recherchent. Le véritable auteur de cette musique. Est-ce le même qui fait couler l'encre des journaux ? Qui se cache sous le masque du Marchand de Sable ?

Pour l'heure, l'Éveillée souhaite retrouver la piste du Streum qui a dicté aux musiciens leur terrible chef-d'œuvre. Dans cette quête, elle est en compétition avec les meilleurs Chasseurs de la *Vigie*. Mais si ses compagnons faisaient fausse route ? En ce moment même, ils guettent les abords du local de répét' des *Voces*. Mais quelles chances ont-ils d'y croiser le Streum, maintenant que le groupe n'est plus ? Non, le Marchand de Sable doit déjà chercher d'autres artistes à corrompre. Le métro pourrait être son pré carré. Voilà une raison pour laquelle Camille emporte avec elle, bien visible, son étui de guitare.

Peut-être la sinistre musc des *Voces Del Laberinto* rôde-t-elle par ici et la prendra-t-elle pour cible ? Auquel cas, cette saleté va tomber sur un os.

Quel Streum, toutefois, élirait le métro comme terrain de chasse ? Elle croit avoir deviné. Elle pense à une créature d'un genre particulier, attirée par ce que ces stations ont de commun : d'être les plus fréquentées de la capitale des Flandres.

Camille sait, pour avoir épié les conversations de Chasseurs plus expérimentés, que les lieux bondés allèchent des Streums parmi les plus retors. Ceux que les anciens de la *Vigie* appellent, avec une crainte révérencieuse…

… Les Chalutiers.

Ainsi désigne-t-on certains Streums plus vicieux que leurs congénères. Des madrés qui se font une spécialité d'agir en secret. Leurs semblables, esclaves de leur gloutonnerie, ont l'habitude d'attaquer un Dormeur pour le vider de son Chi jusqu'à ce que suicide s'ensuive. Manœuvre qui ne manque pas de leur attirer, tôt ou tard, l'attention de la *Vigie* et les ennuis. Pour échapper au radar de Sensei et de ses Chasseurs, les Chalutiers ont développé une parade. Ils trouvent plus sage de subtiliser une infime quantité de vie à un très grand nombre de Dormeurs, sans leur causer plus de mal qu'une intense fatigue. Face à cette stratégie, la *Vigie* est démunie.

Pour la énième fois, Camille approche du nœud, intersection des lignes un et deux, là où la fréquentation est la plus forte. Elle est déterminée à multiplier les rondes, autant qu'il le faudra.

Le métro ralentit. « Gare Lille-Flandres », grésille une voix suave d'automate, jaillie des haut-parleurs. Le gros des passagers descend, vide aussitôt comblé par un afflux de voyageurs frais, lycéens et retraités, couples passionnés et parents las traînant leurs marmots.

Parmi les nouveaux venus, Camille repère des auras

incendiaires, émanant d'individus surexcités. Des supporters de foot, affublés d'écharpes rouge et blanc aux couleurs du LOSC, l'équipe de football de Lille. Des trublions bruyants et éméchés, dont le QI cumulé n'excède pas celui d'une moule crevée. Des guerriers ivres de courage en bouteille, fiers d'être lillois, de cet orgueil bravache qui pousse les crétins au combat pour une parole, pour un regard, à une cote de quinze contre un. Certains agitent des drapeaux du LOSC. Tous entonnent des chants paillards qui intriguent les enfants et obligent leurs mères à leur couvrir les oreilles.

Camille sent de petites mains tirer sur les pans de son manteau de cuir. « Dis Madame, es-tu une vampire ? » interroge une voix menue. Baissant les yeux, la goth pâle trouve une fillette accrochée à ses basques. « Les vampires n'existent pas, répond-elle.

— Ma maman dit pareil. Moi, je crois qu'ils se cachent parmi nous. »

Camille s'agenouille à hauteur de la gamine. Elle lui ébouriffe les cheveux, avant de demander : « Comment tu t'appelles, terreur ?

— J'donne pas mon nom aux étrangères.

— Magda ! appelle une voix forte, où perce une inquiétude toute maternelle.

— J'ai l'impression que ta maman vient de vendre la mèche, s'amuse la goth.

— J't'aime pas ! T'es bizarre ! » boude-t-elle, puis de tirer une langue couleur fraise.

La fillette détale en tapant des petons pour disparaître entre les troncs d'une forêt de jambes, sous l'œil de Camille. Cette petite peste lui rappelle quelqu'un au même âge.

Soudain, la goth plisse le nez. Une puanteur d'eaux usées lui picote les narines, le fumet d'un seau rempli d'anguilles crevées. Une infection qui ne semble déranger personne à part

elle. Elle renifle.

Les haut-parleurs du wagon crachent des parasites, de la purée auditive d'où surnage une mélodie lointaine. L'écho d'une harpe que l'on torture, instrument poussé au-delà des limites de sa tessiture. Les accords, évoquant des hurlements, font vibrer le compartiment.

La mélodie gagne en force, à la façon d'une tempête. Elle souffle les âmes des passagers, qui vacillent tels des feux de Saint-Elme pris dans la tourmente. Une bise se lève, lourde d'embruns. Une haleine de mer morte qui porte les notes d'une harpe désaccordée, dont joueraient d'amères sirènes aux doigts rongés par le sel.

Camille hallucine-t-elle ? Elle tape du pied, nerveuse. Sa semelle produit un bruit de flaque. Elle baisse les yeux. Un filet d'eau croupie sinue sur le sol. D'où provient-il ? Elle lâche la barre chromée pour remonter l'origine de cette rigole, qui se perd au fond du wagon. Des passagers, qui lui bouchaient la vue, s'écartent pour lui livrer passage. Alors, elle l'entrevoit. Le Chalutier.

Sur une banquette que les passagers évitent d'instinct, repose un scaphandre trapu. Une combinaison d'explorateur des fonds marins, rescapée d'un autre siècle. De ses jointures craquelées transpirent des gouttes sales. Son poitrail, couvert de sable, sert d'arène à d'étranges crustacés et des coquillages aux formes cruelles. La rouille a miné ses épaulettes, dont il ne subsiste qu'une lugubre dentelle de fer. Derrière son casque ondule une épaisse chevelure vert d'algue, qu'on dirait mue par d'invisibles remous. Le scaphandrier promène sur la foule le regard borgne de son énorme hublot. Ses doigts gantes manipulent avec dextérité un médiator en os de seiche, effleurant les cordes d'une lyre conçue à partir d'une ancre que le corail rose colonise.

Camille avançait en direction de cette créature, lorsqu'un appel à l'aide la stoppe dans son élan. Un cri d'enfant.

La fillette… Sans plus réfléchir, elle se porte à son secours.

« Une combinaison d'explorateur des fonds marins, rescapée d'un autre siècle. De ses jointures craquelées transpirent des gouttes sales. Son poitrail, couvert de sable, sert d'arène à d'étranges crustacés et des coquillages aux formes cruelles. »

8 [VINCENT]

Intellectrocuter

Vincent fait l'appel. *Une tâche à ne pas prendre à la légère. Durant les heures de classe, la responsabilité d'un enseignant est aussi forte que celle des parents. En 1991, un collègue a été condamné parce que l'un de ses élèves s'était enfui de son cours pour mettre le feu à une forêt. Parce qu'il n'avait pas fait de fiche d'appel, il a été radié. En 2002, un autre confrère a négligé de noter un absent. Son premier oubli, en quinze ans de métier. Le jour précis où cet élève a choisi de violer, puis d'écraser sous une pierre le crâne de sa petite voisine. La famille de la victime l'a assigné en justice. On l'a retrouvé pendu dans sa cellule. La responsabilité confine parfois au masochisme institutionnalisé.*

Il annonce ensuite le thème de la séance : les échanges internationaux.

— Quelqu'un peut me dire pourquoi les pays ont intérêt à échanger entre eux ?

Une main hésitante se lève au fond de la classe :

— Pour s'enrichir mutuellement ? Dans l'intérêt commun ?

— Faux. L'intérêt commun n'existe pas. Les ressources sont limitées. Elles doivent être partagées. Et comme en tout partage, c'est la loi du plus fort qui prévaut. Les échanges internationaux, c'est la façon politiquement correcte de désigner le pillage organisé des pays pauvres par les pays riches…

Avec le temps, certains profs perdent le goût d'enseigner.

Cours usés jusqu'à la corde, chewing-gum de mots et de concepts maintes fois remâchés, sans saveur. Vincent n'est pas de ceux-là. Ses élèves ne s'y trompent pas. La passion qui l'électrise est contagieuse, décharge d'adrénaline conduite par les oreilles, par les yeux, qui leur picote les neurones, qui les *intellectrocute*. Leur prof ne vient pas faire cours. Il vient s'ouvrir le bide pour leur jeter ses tripes à la gueule. *Enseigner, c'est comme baiser. Si vous touchez votre auditoire, c'est l'orgasme. Sinon, vous vous sentez frustré, comme après une mauvaise partie de fesses.*

— … L'intérêt commun n'existe que dans la propagande libérale de l'OMC. Où est-elle sur le terrain ? Chez les paysans d'Afrique, d'Amérique du Sud ou d'Asie, contraints de vendre leur production au prix du marché, artificiellement bas ? Chez les populations pauvres dont le sol est pillé par les firmes minières, pétrolières, en échange de pots-de-vin aux administrations corrompues ? Chez les populations opprimées laissées aux mains de dictateurs, pourvu que les intérêts de l'Occident – gros contrats, contrôle de l'immigration, lutte contre le terrorisme – soient préservés ? Chez les Africains atteints du sida, auxquels les industries pharmaceutiques refusent l'accès aux médicaments génériques ? Où est l'intérêt commun dans tout cela ?

Ses veines le brûlent. Il lui semble que son cœur pompe de l'alcool à 90°, une étincelle pourrait l'embraser. Corps maigre d'intellectuel, cheveux longs, blonds, en pagaille, chair fragile, presque écrasée par la fulgurance de sa pensée. Son visage crevassé, pâle comme plâtre, émergeant de fringues d'occase, mélange improbable d'Iggy Pop et d'érudit.

— … Le marché mondial est la vitrine civilisée de la barbarie économique. Nous achetons à vil prix les trésors des pays pauvres, que nous troquons contre des merdes technologiques facturées à prix d'or. Nous obligeons les plus faibles à accepter les termes d'un échange qui les dessert, en corrompant leurs dirigeants, en faisant du chantage aux subventions, en menaçant d'armer leurs voisins. Plus les

choses changent, plus elles restent les mêmes. Ce n'est pas la gravité qui fait tourner ce monde, c'est la cupidité. Les pays du Sud ne relèveront jamais la tête… La croissance mondiale ? Croissance des riches. Les pays européens ont consacré six cents milliards d'euros à sauver le système bancaire de l'UE. Cent milliards de dollars auraient suffi à diminuer la pauvreté dans le monde de moitié. Les priorités sont affichées.

Il prend quelques libertés avec le programme scolaire et alors ? Voilà de quoi cette société a besoin : de citoyens moins « programmés », capables de recul. *Programme de mes couilles, pédagogie de ma verge, bouffe mon gland, ministère de l'Excrétion nationale de mon cul, je te conchie abrutissement des masses ! Je vais vous éduquer la jeunesse, moi ! À coups de cravache dans les neurones, debout les morts ! 1789, c'était de la branlette, mai 68 une pignole, à peine, c'étaient des démos les mecs, des brouillons ! La révolte 2.0 est en marche, prête à vous secouer le slibard et le ciboulot !*

— … Vous vous demandez pourquoi l'immigration, pourquoi le terrorisme, pourquoi la rancœur des pauvres contre les riches ? C'est parce que vous avez eu la chance, infinitésimale sur le plan statistique, de naître en France et non en Afrique, en Inde ou dans une région pauvre de Chine. De ne pas avoir à travailler douze heures par jour pour produire des marchandises exportées vers de lointains pays. De ne pas vivre dans l'ombre de la société de consommation. Sans quoi, peut-être nourririez-vous, vous aussi, l'espoir de rejoindre cet Eldorado qu'est la France. Ou au contraire, scandalisé par l'opulence dans laquelle se vautre une minorité de l'humanité, vous tourneriez-vous peut-être vers le terrorisme ? Les écarts de richesses nourrissent les tensions. Elles sont le ferment des conflits.

Cinq doigts se lèvent, au premier rang cette fois. Une élève plus futée que la moyenne cherche à attirer son attention. Il connaît sa question par avance. Mieux, il l'espérait.

— C'est bien joli, Monsieur, mais que proposez-vous de

faire ?

— Simple : réduire les échanges. Relocaliser la production. Aider les pays les moins avancés à s'autosuffire, par des crédits ciblés. Nous y viendrons. La crise énergétique créera une limite naturelle aux échanges. Une nouvelle donne des cartes. Une dernière chance d'agir en humains, plutôt qu'en *homo economicus* avec une ligne de compte à la place du pouls.

— Ce n'est pas nous qui en décidons, se plaint l'élève. Ça ne nous sert à rien de le savoir. Ça n'a pas d'application concrète pour nous ! C'est de la pure théorie !

Il sourit. Les objections de ce genre, c'est le sel du métier.

— Faux. Tout dépend de vous, répond-il. Arrêtez de consommer. Si vous devez acheter, achetez local, méprisez le dernier gadget à-la-mode-à-la-con. Le seul bulletin de vote qui compte, c'est votre carte bleue. Refusez de jouer leur jeu. Vous devez mener le combat en vous, dans votre arène de peau. Moins de biens, plus de liens, méditez cela. Et si vous croisez des sans-papiers, ne faites pas semblant de ne pas les voir. Ces gens ont traversé les pires épreuves. Ce sont des humains, comme vous et moi. Ils ne seraient pas venus jusqu'ici, au péril de leur vie, si leur pays offrait des conditions d'existence décentes. Et nos pays riches ont leur responsabilité dans cet état de fait. Aussi, si vous le pouvez, aidez-les.

— C'est des conneries d'intello de gauche, ce que vous dites !

Silence tendu dans la salle de classe. Un contradicteur se profile. Le rouge aux joues, un gros blondinet flingue du regard Vincent, qui le connaît bien. Ce ne serait pas leur première prise de bec ni la dernière. *Quand il s'agit de pourrir d'idées reçues la tête de leur gamin, certains parents font un boulot formidable. Après, c'est à nous de démêler tout cela.* L'élève poursuit :

— C'est à cause de discours comme ça qu'on n'est plus en sécurité dans les rues ! Les immigrés vont tout nous piquer.

Nos emplois, nos logements, nos femmes. Et quand ils seront devenus les plus nombreux, ils se débarrasseront de nous. Suffit de voir ce qui se passe avec le Marchand de Sable !

— Le Marchand de Sable n'existe pas ! proteste une camarade.

— T'auras qu'à lui dire en face, pétasse, quand il te fera disparaître !

— Parle encore d'immigrés et c'est toi qui vas disparaître, hé, gros enculé de faf !

— DU CALME ! tonne Vincent.

L'excitation retombe. Il reprend :

— Toutes les idées peuvent être évoquées, à condition que ce soit dans le respect, vu ? Oui Baydzar, j'écoute ?

— Monsieur, c'est qui le Marchand de Sable ?

— Putain, mais elle débarque celle-là ou quoi ?!

— Silence ! J'ai dit : *dans le respect.* Les seules questions bêtes, ce sont celles que l'on ne pose pas. Baydzar, le Marchand de Sable est le nom donné par la presse à un hypothétique tueur en série qui sévirait à Lille. On lui impute de nombreuses disparitions. Toutefois, aucun corps n'ayant été retrouvé à ce jour, il est impossible d'être sûr qu'il s'agisse de meurtres. Et donc qu'il existe bien un meurtrier en activité. Le Marchand de Sable est avant tout le produit de rumeurs…

— Ce serait un mec très intelligent, comme Hannibal Lecter dans *Le Silence des agneaux* !

— … Voilà un exemple de ragot, intervient Vincent. Ce serait très surprenant. La plupart des tueurs en série sont des gens très banals, voire franchement limités.

— Il n'y aurait pas un tueur, mais plusieurs.

— Possible, concède l'enseignant, même si cela ressemble à un mauvais script hollywoodien.

— Vous Monsieur, vous en pensez quoi ?

— Que le Marchand de Sable est le produit de notre paranoïa. La projection de nos craintes en matière d'insécurité. Le Marchand de Sable, c'est l'autre, l'étranger. L'inconnu. La menace invisible. Le Marchand de Sable est une légende urbaine et comme telle, répond à un *besoin* viscéral…

— Lequel, Monsieur ?

Avant qu'il n'ait pu répondre, on toque à la porte. Un claquement de talon précède l'entrée d'une secrétaire, qui déclare :

— Monsieur Zych, vous êtes convoqué dans le bureau du proviseur.

— Merci, je suis déjà au courant. Je passerai à la récréation.

— Vous êtes prié de venir, séance tenante.

— Je ne peux pas abandonner mes élèves.

— Un surveillant vous remplacera.

À peine lui laisse-t-elle le temps de réunir ses affaires. Alors qu'il s'éloigne dans le couloir, vers un entretien qui pourrait peser lourd sur sa carrière, il entend ses élèves réserver un mauvais accueil à son remplaçant et exiger son retour. *Braves gamins.*

En route vers ce triste rendez-vous, Vincent passe devant la salle des profs. Il surprend une bribe de conversation, où il est question de lui :

« … pas surpris. J'ai toujours dit que c'était une bombe à retardement. Après ce qui est arrive à sa famille, on n'aurait pas dû le laisser reprendre les cours si vite. Pas sans suivi psychologique. Un trauma pareil, on ne s'en remet jamais vraiment. Je vais te dire, s'ils ne font que le muter, il pourra s'estimer heureux… »

Preuve une fois de plus que, dans un lycée, les nouvelles vont vite.

9 [CAMILLE]

Une chasseuse sachant chasser

La fillette… Camille l'entend. Son cri résonne. La gamine piaille tel un oisillon blessé. La goth se précipite à son secours. Elle fend les rangs des passagers avec la rude diplomatie d'un bulldozer. « Poussez-vous ! J'ai mon brevet de secouriste ! » ment-elle.

Elle arrive trop tard, toutefois. La petite gît au sol. Sa tête repose sur les genoux d'une dame en tailleur, dont le maquillage coule. « Magda ! » sanglote la mère. L'Éveillée lui propose son aide. « Je vous défends de la toucher ! » s'oppose la maman, bouleversée.

Camille se serait retrouvée dans l'impasse sans l'appui d'un voyageur, un gros bonhomme aux traits poupins, en bleu de travail, qui intervient d'une voix raisonnable : « Laissez-la faire, M'dame. Elle vous dit qu'elle est secouriste. » Consciente qu'il en va de la vie de sa fille, la mère donne son accord d'un hochement de tête.

Camille approche. Le visage de Magda n'est plus qu'un masque gélatineux, semblable aux bonbons gélifiés qu'affectionnent les bambins. En dessous, la petite étouffe. Une méduse couleur limon lui recouvre la tête. Camille essaie de l'arracher. Elle n'y gagne qu'une douleur cuisante. « Qu'est-ce que vous fabriquez ? s'inquiète la maman.

— Faites-moi confiance. »

La goth recommence, malgré la souffrance. Les filaments

urticants de la méduse cèdent avec un bruit écœurant. Camille extirpe l'horreur, qu'elle broie dans ses mains. Elle sent la membrane externe crever, puis des organes inconsistants se déliter entre ses doigts. La méduse morte se liquéfie sous ses yeux en une flaque d'eau vaseuse. La fillette suffoque. Camille la ceinture pour lui administrer la manœuvre de Heimlich. Magda recrache de la flotte fétide, où barbotent des crabes translucides. Sa mère la prend dans ses bras.

Camille se redresse. La musique mélancolique du Chalutier s'est tue.

Le Streum a reconnu en elle une ennemie. Elle devine ses intentions. Se cacher parmi les passagers, descendre à la prochaine station, puis se fondre dans la foule. S'il y parvient, jamais elle ne le retrouvera. Déjà, le métro freine.

« Porte de Douai » annoncent les haut-parleurs. Les portes s'ouvrent. La foule s'écarte pour laisser passer la petite Magda dans les bras de sa maman. Camille observe les nombreux passagers à descendre. Nulle trace du Chalutier, pour peu qu'elle puisse en juger.

La masse des Dormeurs lui bouche la *Vue*. Comment être sûre que le Streum soit encore à bord dans ces conditions ? Le vacarme des supporters du LOSC la déconcentre. Leurs auras flamboient. Camille repère sur le quai la cause de leur agitation. Des rivaux. Des hooligans en bleu et blanc, partisans de l'équipe adverse, l'Olympique de Marseille. Les deux bandes adverses s'insultent, se provoquent, pareilles à d'ombrageux macaques fiers d'arborer la panoplie merchandising de leur club, pauvres vassaux des stars du foot surpayées. Leurs auras aux teintes sanguines, dominées par l'agressivité, aveuglent Camille.

Soudain, dans l'ombre d'une grosse bonne femme, la goth voit une silhouette massive se détacher. Une aura si noire qu'on la dirait tracée à l'encre de Chine. Le Streum ! Il a quitté la rame, à son insu, caché par le flot des Dormeurs !

Camille s'élance hors de la rame. Le Chalutier va lui

échapper ! Il se dirige vers les escalators qui mènent au hall, dont les portes vitrées donnent ensuite sur la rue ! S'il y parvient, c'en sera fini. Malgré la lenteur de son scaphandre aux semelles de plombs, la créature jouit d'une confortable avance. D'autant que Camille, à ses trousses, manque de glisser sur ses traces humides.

Soudain, le Chalutier est pris dans la cohue des hooligans. La tension monte entre partisans du LOSC et de l'OM. Camille reprend espoir. Parfois, les emmerdeurs se gênent entre eux. Quel délice d'observer un Chalutier, spécialiste de la prédation sur foule, voir la masse des Dormeurs se retourner contre lui. Pataud dans son scaphandre, les silhouettes des supporters lui font obstacle.

Camille le rejoint. Elle respire en grimaçant son odeur de marée. Des rets de pêcheurs pendent de son armure, tels les haillons d'une cape fangeuse, ornée d'oursins et d'étoiles de mer.

Le Streum se retourne pour lui faire face. Surpris, le Chalutier s'immobilise, trop habitué à ce que nul ne lui prête attention. Camille plonge son regard dans son énorme hublot piqué de sablon.

Elle voudrait le tuer séance tenante, mais cela ne ferait guère avancer son enquête. Elle veut comprendre le pourquoi, la raison de toutes ces morts.

— Ainsi c'est toi, le Marchand de Sable ? demande-t-elle.

Pas de réponse. De l'autre côté du verre envahi par la vase, elle ne discerne que des eaux noires. Comme si la combinaison tout entière en était remplie. Un scaphandre qui aurait été détourné par quelque monstre aquatique, afin de s'aventurer à l'air libre.

— Y'a quelqu'un ? demande-t-elle en cognant au carreau.

Elle sursaute. Une gueule pleine de dents effilées s'écrase contre le verre. Un poisson abyssal, qui l'observe de ses yeux globuleux, avant de retourner se terrer dans les tréfonds de

l'armure sous-marine.

Soudain, d'une grille rouillée juchée sur son poitrail monte la voix métallique du Streum, entrecoupée de respirations bruyantes. Un visage aux traits féériques émerge dans l'encadrement rond du hublot.

— Vi… gie… gronde l'ennemi.

Sa chevelure ondule, comme douée d'une vie propre. La masse de ses cheveux verts s'écarte. Un tentacule s'en dégage, terminé en entonnoir. Camille ne le remarque que trop tard. Un jet d'encre noire l'aveugle. Elle recule, trébuche sur un pied de Dormeur et roule par terre. Elle s'essuie d'un revers de manche. Lorsqu'elle rouvre les yeux, le Chalutier a disparu. Comment, avec la cohue qui le cernait de toutes parts ?

Camille cherche son adversaire du regard.

Presque sous son nez, une forme floue fouette brusquement le crâne rasé d'un ado qui lui tournait le dos. Une pichenette, pareille au battement d'aile d'un papillon : suffisante pour déclencher une tempête. Le hooligan surexcité se tourne vers elle, prêt à l'étriper. Il l'agrippe par les épaules. Elle se dégage en lui écrasant le pied. Elle s'éloigne, préférant ignorer ses insultes.

À quoi joue-t-il ?! songe-t-elle. Bientôt, les intentions du Chalutier lui apparaissent, dans toute leur fourberie. Des tentacules plongent dans la masse querelleuse. Harcelant tantôt la horde rouge du LOSC, tantôt les rangs bleus de l'OM. Le Streum les monte les uns contre les autres. Il les cingle, il les flagelle tels des dogues que l'on excite avant de les jeter dans l'arène. Une bagarre éclate entre deux supporters, vite rejoints par leurs camarades. La situation dégénère en pugilat généralise.

Les badauds apeurés se ruent vers la sortie.

Camille fuit pour ne pas être prise dans la rixe. Elle craint que sa cible n'en profite pour prendre la tangente. Une douleur fulgurante à son épaule vient la rassurer sur ce point.

Un appendice aux ventouses acérées y a ouvert une belle balafre. *Il ne veut plus jouer. Il a décidé de me tuer.* Son adversaire a pris goût à son Chi. Le Chi d'une Éveillée. Elle est devenue sa proie.

Un détail l'intrigue. *Comment réussit-il à m'atteindre dans cette foule ?* D'où me frappe-t-il ? Il devrait être gêné, lui aussi. *Pourtant, son coup a fait mouche…* Son adversaire doit jouir d'une situation qui lui permet d'embrasser du regard toute la scène.

Elle lève les yeux. Ce réflexe la sauve.

D'une roulade, elle se met hors de portée. Un tentacule sanglant laboure le carrelage, à l'endroit où elle se tenait. Elle aperçoit le Chalutier. Caché dans l'armature métallique qui soutient le toit de la station. Son scaphandre, en appui sur les poutrelles. Comment s'est-il réfugié là-haut ? Des cheveux verts, enroulés autour de l'armature du plafond, empêchent l'armure sous-marine de tomber. *Non, pas des cheveux, plutôt…* d'autres tentacules, plus fins, rapides et puissants. Sans doute ont-ils hissé le scaphandre en un éclair, alors que l'encre du Streum aveuglait Camille.

Pendant ce temps, au centre du quai, le pugilat dégénère en bagarre rangée. La violence des hooligans ne semble connaître aucune limite. Plus personne ne prête attention à la goth. Une opportunité dont elle compte tirer parti. Elle ouvre son étui de guitare. Elle en tire un objet incongru, sans lien avec la musique. Pourtant, c'est de cet instrument dont elle joue le mieux.

Un morgenstem, fléau d'armes médiéval que Forge a restauré de ses mains. Une chaîne d'acier trempé, achevée par une masse à pointes. Une antiquité, rude à manipuler, que nul à part l'apprentie Chasseuse n'a eu la patience de domestiquer. Entre ses mains, l'arme de guerre s'anime d'une nouvelle et turbulente jeunesse.

Sûr de son avantage, le Chalutier ne voit pas la contre-attaque venir. Une chaîne s'enroule autour de sa botte lestée

de plomb pour le tirer vers le bas. Son pied dérape dans le vide, mais il ne chute pas. Ses tentacules le retiennent, agrippés aux poutres. Quand bien même certains ont relâché leur étreinte.

Camille bande ses muscles. L'effort est terrible. Comme à l'entraînement, elle puise en elle-même de quoi nourrir sa colère. Sa première pensée va au compositeur des *Voces*. Un musicien dont le seul crime aura été de laisser un Streum pervertir sa passion pour son art. Tant de talent, tant de sueur versée, en vain. Son ennemi a-t-il seulement conscience de ce qu'il détruit ?

Elle tire plus fort. Des tentacules rompent. Le scaphandre glisse de quelques centimètres mais tient bon.

La colère ne suffit pas. Sers-toi de ta tête !

Camille recule vers les escaliers mécaniques, désertés par les supporters, trop occupés à s'entredéchirer. Elle espère descendre en tirant son adversaire avec elle. Hélas, sa chaîne est trop courte. Elle n'atteint que l'escalator ascendant.

Le Chalutier a devine son plan. Il envoie contre elle un appendice visqueux plus gros que les autres, armé d'un harpon. La chose visqueuse s'enroule autour de la chaîne de Camille, pour foncer ensuite droit sur elle.

Lorsque la pointe barbelée lui griffe la main, la goth lâche son arme et empoigne le tentacule à la place. Elle se penche vers l'escalator et coince le harpon entre les dents de la première marche mécanique. Arme et tentacule sont happés sous le tapis. Le Chalutier hurle. Un instant, la mécanique se grippe, alors que le Streum tente de lui résister. Ses membres caoutchouteux cèdent les uns après les autres. Privé de soutien, il s'abîme au milieu de la foule déchaînée.

Seule Camille entend le bruit du hublot brisé. La plainte des os qui craquent, piétinés par de grosses semelles. Les cris aigus du Streum étouffés par ceux des hooligans. Un coup maladroit propulse hors de la mêlée le casque du Chalutier,

poisseux et cabossé.

Camille l'arrête du pied. Quelle fin ironique. Comme de voir un requin dépecé par du menu fretin.

Si elle écoutait son corps, l'Éveillée tomberait à genoux. Le moment est mal choisi pourtant. Une foule d'abrutis écrabouille les seuls indices qu'elle ait. Camille court le risque de se mêler aux bagarreurs. Elle fend la foule agitée, telle une mer démontée, en direction du point de chute. Elle y récupère la lyre rouillée, parmi des fragments de scaphandre déformés. Elle la remise dans son étui de guitare, sans prêter attention aux poissons abyssaux, asphyxiés, qui tressautent sur le carrelage. On la bouscule, elle manque de tomber. Elle joue des coudes pour s'extirper de l'empoignade.

À l'image d'une pilleuse d'épave, elle s'apprête à mettre les voiles avec son butin lorsqu'une canette de bière la percute à l'arrière du crâne. Elle s'effondre en pleine course. Sa tête heurte le carrelage. Tout devient flou. Elle essaie de se relever. Une voix menaçante plane au-dessus d'elle, tel le sifflement prédateur d'un serpent de mer humant sa proie :

— Sssale petite voleuse…

10 [CODEX METROPOLIS]

Monstre-toi

CODEX METROPOLIS
Livre III : Les Streums, atavisme, biotope et morphogénèse

INTRODUCTION
Pour tuer le « Streum », il faut comprendre le « Streum »

Chers confrères,

J'ai été très honorée lorsque Koudelka m'a chargée de rédiger le Livre III de son *Codex Metropolis*. Il est vrai que la biologie des Daedalos (parfois surnommés « Streums » par nos compagnons fâchés avec les mots polysyllabiques) est une discipline ardue, qui requiert de solides bases scientifiques.

De par mes études et ma capacité à écrire plusieurs pages sans craindre la rupture d'anévrisme, il semblerait que je sois la plus à même d'analyser les formes de vie Daedalos.

AVANT-PROPOS

En guise d'entrée en matière, je réagirai succinctement aux inepties écrites par Machine (je ne puis me résoudre à déchirer sa piètre prose, car elle relance le débat sur les capacités cognitives des Néandertaliens). Les « conseils » de Machine n'en sont pas moins criminels. Combien de jeunes Recrues périront encore, à vouloir l'imiter ? Mourir n'est pas

une preuve de courage. Aller au-devant d'une fin certaine n'est le propre que des idiots et des lemmings. Gagner une guerre, en revanche, suppose un minimum d'intelligence. Si vous partagez ce point de vue, alors peut-être votre cas n'est-il pas désespéré.

RACES DE DAEDALOS

J'ai consacré ma vie à l'inventaire (non exhaustif) des différentes races Daedalos. Ici, vous trouverez des fiches, des croquis et des outils pour classifier ces étranges bestioles.

RACES DE DAEDALOS LES PLUS COMMUNES

Certes, il semble ambitieux d'attendre de chaque Recrue qu'elle connaisse toutes les races Daedalos. Surtout compte tenu du laisser-aller dans le recrutement. Mais vous devez au moins vous familiariser avec les races les plus courantes. Il y a les Pensouillards et la tuyauterie vorace qui leur sert de viscères, à même de tout digérer, jusqu'à l'âme de leurs victimes, les Sanguignoles, ersatz de vampires au corps tissé de fils d'ombre, indestructibles, fine fleur de l'aristocratie de la nuit, les Grandgosiers, palabreurs hypnotiques, dents longues et langue bien pendue, capables de vous convaincre par leur seule rhétorique que respirer ne sert à rien et que vous pourriez avantageusement vous en passer. Et ce ne sont là que les espèces les plus câlines. Il y a aussi les autres, les vraiment teigneuses, dont les vétérans s'abstiennent de vous parler, de crainte que vous ne désertiez : les Avarois, les Dagornes et les Bréneux fouilleurs de déchets. Les Fabellines, les Lagans et les Macabracs, vermines de cimetières. Les Nébulistes, les Vademanques et les races tout à fait odieuses, celles dont l'existence n'est que supputée, faute d'avoir jamais rencontré Chasseur ou Chasseuse leur ayant survécu…

BIOLOGIE DES DAEDALOS

Pour autant, ne baissez pas les bras. Ne surestimez pas vos ennemis. Malgré les rumeurs terrifiantes dont ils font l'objet, les Daedalos ont aussi leurs faiblesses. La plus importante d'entre elles demeure sans doute le *Mallogène*. Le mal qui les ronge et leur impose de choisir entre se nourrir de vies humaines ou dépérir. Pour gagner cette guerre, il nous suffit « d'affamer » l'ennemi. Les Daedalos sont contraints de quitter leurs cachettes pour se nourrir. Nous pouvons les attaquer lorsqu'ils sont les plus vulnérables : au moment de leur « repas », avec les Dormeurs comme appâts.

DE L'IMPORTANCE VITALE D'UNE CLASSIFICATION DES DAEDALOS

J'imagine que certains de mes lecteurs ont déjà décroché. Ils sont dans l'erreur. De celles qui vous mènent au cimetière. Identifier à quelle race appartient votre ennemi présente un intérêt double : vous protéger de ses pouvoirs et baser votre stratégie sur ses faiblesses.

POUVOIRS DES DAEDALOS

Leurs pouvoirs font l'objet d'une analyse détaillée dans les fiches que vous trouverez plus loin. Quelques remarques, toutefois. Les Daedalos sont tout sauf invincibles. Leurs capacités restent plus limitées qu'il n'y paraît. Leur magie entretient des rapports affinitaires avec les forces de la Nature (terre, air, eau, feu), plus rarement avec le vivant (animaux, végétaux). Plus grande est leur puissance, plus terrible est le prix à payer.

FAIBLESSES DES DAEDALOS

Tous les Daedalos, sans exception, ont une faiblesse. J'en ai identifié certaines, au terme de patientes recherches (qui ont consisté à recouper les témoignages de nos Chasseurs avec des mémoires de cryptozoologie, des légendes et des croyances issues de mythologies diverses – celtiques, germaniques, Scandinaves…). Nombre de femmes et d'hommes courageux ont payé de leur vie ces informations.

Au risque de me répéter : pour qui affronte un Daedalos, toute erreur peut s'avérer mortelle. À bon entendeur.

Enfin, parce que les races de Daedalos sont innombrables, leurs faiblesses le sont tout autant. Ne soyez pas surpris. Il est entendu que certaines armes (popularisées par la littérature et le cinéma) se sont taillé une réputation d'efficacité contre les créatures surnaturelles : ail, argent, eau bénite, feu, soleil… Mais quelle chercheuse minable je ferais si j'en étais restée à de telles évidences ? La cuirasse de nos adversaires comporte bien d'autres failles. Me croiriez-vous si j'affirmais que certains Daedalos souffrent d'une allergie mortelle au beurre de cacahuètes, ou à la pâle de spéculoos ? D'une intolérance létale au patchouli, ou à la musique country ?

Ôtez vos œillères et laissez vos préjugés aux vestiaires.

Quoi que vous pensiez savoir de nos ennemis, vous n'avez fait qu'effleurer l'épiderme de la réalité. Chaussez vos gants en latex. À mes côtés, vous en explorerez les entrailles.

NOTRE MEILLEUR ATOUT : LA « COCCINELLE »

Tous les Daedalos ne méritent pas de mourir.

Je risque gros à écrire cela. Pourtant je le fais. Mes collègues n'oseront pas déchirer cette page, parce qu'elle renferme notre meilleur moyen de gagner cette guerre.

Ou du moins, de ne pas la perdre.

Les habitudes nutritionnelles des Daedalos diffèrent grandement d'une race à l'autre. La plupart attaquent les

Dormeurs sans distinction. Quelques-uns, toutefois, ne s'en prennent qu'aux criminels. D'autres, pour une raison que j'ignore, n'attaquent jamais l'Homme.

Certains, enfin, cannibalisent leurs congénères. Derrière le terme « Daedalos » se cache en vérité un écosystème féérique urbain, complexe, dont nous pouvons tirer parti. Il est essentiel pour nous de trouver des alliés parmi les prédateurs naturels de nos ennemis, juchés au sommet de la pyramide alimentaire daedalos.

Dans la campagne où j'ai grandi, lorsque notre jardin était envahi de pucerons, nous n'allions pas leur « casser la gueule » un par un. Nous nous contentions de lâcher des larves de coccinelles.

Voilà peut-être la découverte qui pourrait changer l'issue de cette guerre. Nous devons trouver nos « coccinelles » daedalos qui se chargeront du sale boulot à notre place.

Alors, si d'aventure vous rencontrez une race daedalos qui ne figure pas déjà dans cette liste, faites un rapport, référez-en immédiatement à vos aînés…

Car n'en doutez plus : LE SAVOIR EST UNE ARME.

« Mab »,
Pilier, biologiste-chercheuse et chirurgien-chef de la *Vigie*

CODEX METROPOLIS

RACES DAEDALOS / fiche n° 42 / classification du Dr Mab

LES *ONDINES*
(Faemina Aquatica Hostilitis)

CARACTÉRISTIQUES COMMUNES À L'EMBRANCHEMENT ONDINES

Les Ondines ressemblent à de menues jeunes femmes présentant des traits pisciformes : nageoire dorsale ou caudale, ouïes, derme squameux, etc.

Dans leur environnement naturel (aquatique), les Ondines évoluent nues. Sous l'eau, des vêtements ne feraient qu'entraver leur nage gracile. Ce n'est que lors de leurs incursions terrestres qu'elles protègent leur peau fragile derrière des cuirasses de fortune, assemblées à partir de rebuts (tôles rouillées, chambres à air, filets de pêche…).

Leur sang est vert, à l'instar de celui des céphalopodes, du fait de la présence d'oxyde de cuivre, remplaçant le fer auquel – petit rappel pour les incultes – le sang humain doit sa couleur rouge.

Le genre Ondine compte plusieurs sous-branches, peuplant des biotopes variés : les Ondines communes fréquentent les fleuves et les rivières. Les Sirènes évoluent dans les océans. Les Ophiures, plus rares, se sont adaptées au froid des abysses.

ORIGINES

Les Ondines proviennent des régions aquatiques du *Labyrinthe* (aussi appelé *Sidh* dans les cosmogonies celtes et teutonnes). Nous comprenons mal comment certains Daedalos parviennent à franchir la frontière qui sépare leur monde du nôtre (percer ce mystère nous conférerait d'ailleurs un avantage crucial). Nous avons quelques raisons de croire que l'eau facilite la migration d'une dimension à une autre (comme en attestent les rites des chamans amérindiens, sibériens et africains, mais aussi les spiritismes maori et aborigène). De plus, il est notoire que les Daedalos sont plus nombreux dans les villes fluviales et maritimes.

Pour les Ondines, la conséquence en est tragique. Dans la plupart des cas, ces malheureuses créatures échouent par erreur parmi nous. Isolées de leurs congénères, perdues en territoire étranger, elles perdent l'esprit et attaquent sans raison.

Nous contraignant à les tuer.

HABITAT URBAIN

Les Ondines affectionnent les égouts, les vieilles citernes, les canaux désaffectés, les collecteurs d'eaux usées…

POUVOIRS CONNUS

De tous les Daedalos, les Ondines comptent parmi les plus primitifs. Elles ne maîtrisent pas les *Arts ténébreux*, dont les civilisations daedalos évoluées explorent les innombrables aspects. Pour autant, elles ne doivent pas être sous-estimées.

Jamais, au grand jamais, vous ne devez affronter une Ondine dans son élément.

Même sur la terre ferme, restez sur vos gardes. Le « chant »

d'une Sirène (ou plutôt son sonar), outre qu'il est moins mélodieux qu'Homère ne le laissait entendre, aura tôt fait de vous réduire la cervelle en purée.

FAIBLESSES À EXPLOITER

Sur la terre ferme, une Ondine souffre de plusieurs handicaps. *Primo*, elle perd l'essentiel de sa mobilité. Nageuse virtuose, la marche est pour elle un exercice difficile, dont elle s'acquitte avec l'aisance d'une méduse sur Jupiter. *Secundo,* elle n'est pas amphibie, contrairement au Triton. Si vous détruisez ses réserves d'eau, elle suffoquera. *Tertio,* une Ondine demeure d'une ignorance crasse en matière de technologie humaine, à l'instar de la plupart des Daedalos.

RECOMMANDATIONS

Les armes incendiaires sont une fausse bonne idée. La peau des Ondines est trop humide. Il faudrait du napalm, au moins, pour atteindre l'effet escompté. Inutile de préciser que l'usage du lance-flammes ne cadre pas avec l'idée que nous nous faisons de la discrétion, à la *Vigie.* Un Taser pourra passer pour une arme de *self-défense* et donnera de meilleurs résultats. Le *must,* évidemment, serait de vous fournir en balles chargées de phosphore blanc. Après combustion, cet allotrope suce l'humidité des chairs pour synthétiser de l'acide phosphorique, de quoi ratatiner votre Ondine comme un poulpe doré au four.

LÉGENDES URBAINES

Les Ondines seraient attirées par les camelotes brillantes et scintillantes.

L'*ondinisme* est une paraphilie (perversion) caractérisée par une forte excitation érotique liée à l'urine. Une étymologie qui ne doit rien au hasard. Des Chasseurs affirment avoir vu des

Ondines « se soulager » sur des Dormeurs, à leur insu. Après analyse, il apparaît que le pissat de ces créatures présente une concentration anormale de phéromones, propre à induire chez le sexe opposé des symptômes proches du désespoir amoureux, pouvant entraîner dépression, automutilation, voire suicide…

11 [CAMILLE]

Les nuits vénéneuses

« SSSALE PETITE VOLEUSE… » gronde la voix perchée sur Camille.

Face contre terre, la goth a la mâchoire en feu. Dans sa chute, le carrelage lui a ouvert le menton. Elle se retourne pour affronter la menace.

Son adversaire la domine, débarrassée de son scaphandre endommagé. Il s'agit d'une Streum à la beauté insolente. Une Ondine, réalise Camille, une fée des mers et des rivières.

Toutefois, la pâleur de celle-ci, ses yeux noirs, ses dents effilées et ses tentacules capillaires en feraient plutôt un spécimen des profondeurs… une Ophiure. Son corps d'adolescente, frêle et souple, allie répulsion et beauté. Sur ses poignets glissent des bracelets de fer rouillés. Privée de sa combinaison, sa peau commence à se dessécher. Son derme pèle. La fée tousse. Bien qu'elle ait l'avantage au combat, l'air ambiant est en train de la tuer. Sur ses seins menus pend un collier de perles irisées. Elle en détache une. Entre ses doigts la perle tremblote, telle une bille de gelée. Un joyau d'eau de mer que l'Ophiure fourre dans sa bouche. Elle avale le liquide comme un plongeur en apnée ferait d'une bulle d'air. Sa toux reflue.

Camille surveille la chevelure mouvante de l'Ophiure. De là vient le danger. Au bout de certaines mèches pendent, enroulés, des objets que l'ondine a volés à la foule de hooligans. Ses membres mous agissant en pickpockets

poisseux. Bouteilles, canettes, couteaux suisses, clés de bagnole… Tous des projectiles en puissance dont elle doit se méfier, comme en témoigne la bosse à l'arrière de son crâne.

— Rends-moi ma lyre… sssale petite chapardeussse, exige la Streum.

Des tentacules se saisissent d'elle. La goth est soulevée de terre. Des ventouses enserrent sa gorge. On l'étrangle. Les pieds dans le vide, elle croirait subir l'effroyable tendresse d'un boa constrictor. Son ennemie lui souffle au visage son haleine de hareng saur.

— Où l'as-tu cachée ?

L'étreinte se resserre. Camille, paniquée, observe son bourreau, en quête d'une faiblesse à exploiter.

L'apprentie Chasseuse tente de se dégager en vain. L'expérience engrangée lors des entraînements de la *Vigie,* contre des adversaires humains, ne lui est d'aucun secours. Quelle clé de bras peut-elle tenter, sur un appendice caoutchouteux qui n'a ni articulation à luxer ni os à briser ? La grotesque vacuité de ses efforts la décourage.

Va-t-elle mourir ainsi ? L'Ophiure l'observe de ses sombres mirettes d'habituée des profondeurs. Les doigts de la goth glissent sur les tentacules visqueux. L'oxygène manque. Un rush d'adrénaline court dans ses veines. Une seconde devient une heure.

Camille songe à Magda, la fillette qu'elle a sauvée. Lui a-t-elle rendu service ? Si elle survit aux blessures infligées par l'Ophiure, cette gamine développera la *Vue* presque à coup sûr. Ce sera pour elle le deuil d'une vie normale et la condamnation à une existence solitaire, en compagnie du malheur et du danger. Qu'a fait cette fillette pour mériter pareil sort ?

Surmontant sa répulsion, la goth glisse ses deux mains entre la peau de son cou et l'appendice qui l'étouffe. Elle tire sur le membre élastique, assez pour y mordre à pleines dents.

L'Ophiure grogne. Son étreinte se relâche. Camille lui fait le coup de la « fourchette » : deux doigts plantés dans les yeux. La Streum hurle, ses tentacules rejettent la jeune femme au loin. La goth s'écrase au sol. Elle recrache un bout de chair salée, puis roule de côté. La terreur ne la quitte plus. Une autre étreinte de ce genre et c'en sera fini.

Alors Camille fuit hors de portée de l'adversaire. Elle court en zigzag, comme on le lui a appris, pour éviter le gros des objets que son ennemie lance contre elle. La « fourchette », toutefois, rend les tirs de l'Ophiure moins précis. Malgré cela, un projectile touche Camille aux reins. Elle titube. Elle serre les dents et surmonte sa douleur, courant voûtée pour protéger sa tête.

Essoufflée, couverte d'ecchymoses, elle parvient à se réfugier parmi les supporters, usant de la foule comme d'un abri. En marge de la cohue, l'Ophiure la guette. La Streum ne semble pas près de partir. Pas sans avoir récupéré sa lyre. Et puni la voleuse.

Montant des rues alentour, Camille perçoit l'écho des sirènes de police, en approche. À travers les baies vitrées de la station de métro aérienne, la goth voit une procession de gyrophares, prise dans les embouteillages. Il devient urgent de larguer les amarres. Car les flics ne sont pas ses alliés. Une Éveillée, entre leurs mains, a toutes les chances de finir à l'asile. Mais l'Ophiure lui bloque la sortie.

La voilà prise en tenaille. Si Camille s'aventure à découvert, elle fera une cible rêvée pour son ennemie. Si elle reste dans la station, elle échouera dans les serres de la volaille. Que faire ?

Elle empoigne la lyre et la jette au loin. Un long tir en cloche, par-dessus la bagarre entre supporters, dont la trajectoire semble devoir s'achever dans les escalators. La fée pousse un cri strident. Elle réagit avec retard. Elle lance toute sa chevelure en direction de l'instrument délicat afin d'en amortir la chute.

Distraite par ce leurre, l'*Ophiure* ne voit pas Camille fondre sur elle, suspendue au bout de la chaîne de son morgenstem, dont la pointe est arrimée autour d'une poutrelle. La goth s'est hissée dans les airs, tel un Tarzan urbain, imprimant à son arme un mouvement pendulaire, courant sur les têtes et les épaules des hooligans belliqueux pour gagner en vitesse.

Ses bottes percutent l'Ophiure avec la rude impétuosité d'un coup de bélier, alors que les tentacules se démènent pour récupérer la lyre, qui rebondit dans les escalators. Le corps frêle de l'Ondine, habitué à l'apesanteur marine, encaisse mal le choc. Les os de son bassin, aussi fragiles que des arêtes, cassent net. Elle s'effondre avec une plainte de dauphin harponné.

Avant que son ennemie ne reprenne ses esprits, Camille dégage son morgenstem d'une secousse et l'enroule autour du cou de l'Ophiure. Un prêté pour un rendu. La jeune femme étrangle la créature. Des bulles verdâtres crèvent au bord des lèvres de la fée aux jambes paralysées.

Camille ne se méfie pas du tentacule qui s'enroule autour de sa cheville, et la fait tomber à la renverse. Son adversaire paraplégique rampe sur elle. Lorsque Camille tente de la repousser, l'Ophiure la mord au sein. Un malaise la prend. La vue du sang, et *a fortiori* le sien, lui rappelle par quelles affreuses circonstances elle a rejoint la *Vigie*…

Camille se revoit plus jeune de deux hivers, allongée sur le trottoir, jambes écartées sous une pluie glacée. On lui avait retiré son jean et sa culotte. Entre ses fesses nues, du liquide amniotique. Mais nulle trace de l'enfant. Son tout petit, on le lui avait pris, puis on l'avait abandonnée là, exsangue, telle une cosse vide jetée aux rebuts.

Le baiser goulu de l'Ophiure sur son sein rouvre une plaie ancienne. Ce téton meurtri que nul nourrisson ne téterait, de quel droit cette *pute* de fée se mêlait-elle d'y boire sa vie ? Son sang… Une haine brûlante embrase les entrailles de la goth.

Soudain, l'Ophiure gémit. Camille la poignarde avec un

tesson de bouteille, ramassé parmi les objets lancés par les tentacules. Elle frappe, frappe encore. À chaque coup, des vibrations d'extase lui parcourent le bras.

Les muscles de l'Ophiure se détendent. Elle semble s'être endormie sur Camille, molle tel un bébé repu. La goth la repousse. Elle hurle et se rue sur le corps. Elle s'acharne sur lui, encore et encore. L'insolente beauté de la fée est une œuvre d'art qu'elle jouit de dévaster. Pour les Dormeurs alentour, elle n'est qu'une folle qui frappe le sol avec un tesson, une cinglée qu'il vaut mieux ne pas approcher. La goth en a oublié son enquête. Seul compte l'instant et l'instinct qui lui commande d'éliminer la menace.

Elle n'arrête que pour reprendre son souffle.

Elle se relève. L'adrénaline lui brûle le cerveau, épiphanie sanguinaire des anciens guerriers berserks. Tout est blanc. Le chaos de son mal-être, le fardeau de ses fautes passées, tout se fond dans une limpidité métaphysique. Le monde lui apparaît soudain comme un Éden en friche vide de Dieu, où la force seule fait loi. Accessoirement, elle sent qu'elle va défaillir… Ce qui est aussitôt fait.

Camille se réveille allongée sur une civière, dans le hall de la station, un niveau plus bas. Qui l'a traînée là ? Assise auprès d'elle, elle découvre Magda, la fillette qu'elle a sauvée. Une brique de jus d'orange à la main, la frimousse barbouillée des restes d'un pain au chocolat, elle a repris quelques

couleurs. Sa mère, en retrait, observe la goth avec un mélange de gêne et de reconnaissance. La petite semble soulagée. « Elle se réveille ! » dit-elle.

Un ambulancier vient la trouver. Il parle vite, le front luisant de sueur. Il lui explique qu'elle va être transférée à l'hôpital, mais plus tard. Pour l'heure, le brancardier et son collègue sont débordés avec les blessés de l'émeute. *L'émeute ?*

Camille est trop faible pour répondre. Il la plante là, avec une bouteille d'eau et un ordre : « Vous avez perdu beaucoup de sang. Buvez. »

Camille se fait expliquer la situation par la mère de Magda. La rixe des supporters a dégénéré. Dehors, des bandes rivales s'affrontent. Des voitures sont incendiées, des vitres brisées par les cocktails Molotov. Les agents de sécurité, dépassés, ont condamné les portes de la station pour protéger les blessés. Des cars de CRS seraient en chemin.

Camille en est à ce stade d'épuisement où ni l'arrivée de la police ni un séjour à l'hôpital ne sauraient l'effrayer. Elle n'entend déjà plus la question de la gosse :

« Dis, comment tu t'es fait tous ces bobos ?

— Viens Magda, laissons-la, tu vois bien qu'elle a besoin de faire dodo. »

Une démangeaison à la cuisse tire Camille de son sommeil. Alors qu'elle se gratte, elle sent un corps étranger accroché à sa peau. Elle rabat le drap. Soudain, elle le voit : ce tentacule amoché, enroulé autour de sa jambe, resserrant sa prise.

— Sssale voleussse… murmure une voix que les coups de tessons ont rendu glougloutante.

Une main palmée agrippe le bord de la civière. Le visage de l'Ophiure, crispé par la souffrance, surgit lentement, à l'image d'un soleil gris qui se lèverait sur une mer de draps blancs. Faute de jambes, la créature s'est laissé remorquer, arraisonnée à Camille par son tentacule.

Un hurlement. Celui de Magda, qui pointe l'Ophiure du doigt.

« Maman ! Maman ! Il faut l'aider !

— Chut… Laisse-la récupérer. »

En matière de repos, Camille risque de goûter sous peu à la paix éternelle. L'Ophiure grimpe sur elle, ses yeux noirs rivés sur sa gorge. Triste façon de tirer sa révérence. Dans une civière, cernée par les Dormeurs, dont aucun ne va la sauver. *Quel manque de panache.*

Soudain, une voix familière lui parvient, perchée depuis une voûte aux dimensions abbatiales :

— Quel *bié* combat, très chère. Quelle détermination, quelle maestria ! Vous avez un style très personnel, assurément.

Le Craqueuhle ! Camille l'aperçoit, allongé sur la faïence descellée du plafond, comme elle-même sur sa civière : son double symétrique, narguant la pesanteur. Ses chairs aussi pâles que de la guimauve, les piercings cruels qui pendent de son visage telle une sueur d'acier. Sa langue bifide humecte ses lèvres gercées. Il lui adresse un clin d'œil.

— J'ai hâte de voir quelle ruse vous allez déployer. Vous avez la situation si bien en main. Pardon, je ne voudrais pas vous distraire.

Elle murmure un mot qu'il n'entend pas.

— Plaît-il ? L'acoustique de cette *tournière* est déplorable, dit-il, une main en pavillon derrière l'oreille.

— À l'aide !!

Elle sombre dans les ténèbres. L'a-t-il entendue ?

Soudain, la goth peut de nouveau respirer. Comme si on lui avait ôté un poids de la poitrine. Elle entend les cris de l'Ophiure, emportée dans les airs. Et le rire cruel du Craqueuhle. Elle est témoin de leur duel. La houppelande du

Craqueuhle s'est refermée sur l'Ophiure, pareille aux ailes d'un chiroptère. « LaisSsez-moi ! » supplie l'Ondine, tandis que le Craqueuhle la dévore de baisers. Littéralement. Elle est dépecée vive, bouchée par bouchée.

Puis soudain, ils disparaissent tous deux dans l'ombre du Craqueuhle, comme s'il s'agissait d'un grand trou. Où sont-ils passés ?

La jeune femme tourne la tête en tous sens, à leur recherche. Sa nuque meurtrie se rappelle douloureusement à elle. Rien. Les deux Streums semblent avoir quitté ce monde.

Tout à coup, une goutte tombe dans l'œil de Camille. Elle bat des cils. Elle l'essuie et l'observe. Du sang, vert. Il pleut sur sa civière, les larmes et le sang de l'Ondine.

Une silhouette se détache de la voûte pour s'écraser au sol, frôlant le brancard dans sa chute. Il s'agit de son ennemie, croqueniottée jusqu'à l'os, semblable à une sardine plongée dans un bac à piranhas. Son adorable nez et ses lèvres pleines ont été croqués, comme les bouts de ses doigts. Son crâne scalpé, ses tentacules arrachés pour lui lier ses mains dans le dos. Elle sanglote.

Au sol, près de la fée mutilée, une ombre s'allonge. Le Craqueuhle en émerge jusqu'à mi-taille.

— Je vous abandonne l'honneur de la mise à mort, très chère. Vous l'avez bien mérité.

Mezzo voce pour ne pas attirer l'attention des agents de sécurité, la goth demande :

— Que faisiez-vous ici ? Vous m'avez suivie ?

— Disons plutôt que je veille aux bons soins de mes *œuvrances*[10], Vous êtes un investissement prometteur. Je vous laisse. Cette ondine et vous avez sûrement beaucoup à vous dire.

— Attendez !

Des regards convergent vers Camille qui reprend plus bas :

— Nous tenons peut-être le Marchand de Sable…

Le Craqueuhle se cure les dents avec une arête en désignant la fée :

— Elle ? Non. Pas cette pauvre créature. Mais il serait intéressant de découvrir où elle a trouvé son instrument. Une piste à suivre, qui sait. Veuillez m'excuser, je dois vous laisser. Des affaires m'appellent. Et il vient par ici une personne que je n'ai nulle envie de croiser.

Sur un salut militaire ironique, le Streum disparaît.

La goth s'agenouille près de l'Ophiure. La fée suffoque, aussi Camille lui verse-t-elle un peu de sa bouteille d'eau dans le gosier. L'Ondine prend une profonde inspiration.

— Encore… eau, supplie-t-elle, d'une voix de souffreteuse.

Camille lui humecte les lèvres, puis arrête. « Encore…

— Quand tu auras répondu à quelques questions. Pour commencer, où as-tu trouvé cette lyre ? »

D'une voix rauque, l'Ophiure avoue l'avoir subtilisée dans le sous-sol d'un magasin du Wazemmes, quartier cosmopolite de Lille. Elle ajoute : « Des insSstruments, il y en avait tant… Des disSsaines, de toutes sSsortes… » Camille la somme de lui donner l'adresse. « De l'eau, encore. » Avec le reste de la bouteille, elle noie la gorge assoiffée.

— Alors ?

— Je vais mourir. Mon sSscaphandre, brisSsé… Ramène-moi au fleuve. Là, je te le dirai…

— Parce qu'en plus je devrais te sauver ?

L'Ophiure lui prend la main. La goth grimace à ce contact.

— Je te récompensSserai… Tu es en danger. Tu as pasSsé un pacte avec ce monsSstre… Ne lui fais pas confiance. Je peux t'en apprendre beaucoup à sSson sSsujet. Son point faible, le *Noir Miroir*… Mais d'abord de l'eau, de l'eau… Prends-en avec toi et partons…

Camille tend la main vers une autre bouteille piochée dans le stock des brancardiers, lorsqu'une déflagration retentit. Des arêtes et des copeaux de cervelle sont projetés sur elle. Un coup de feu vient de pulvériser la tête de l'Ophiure.

Quelqu'un la prend par le bras et l'oblige à se hisser sur ses membres chancelants.

« Debout ! Vite ! » lui hurle une voix familière. Elle reconnaît sa propriétaire, ainsi que son flingue fumant. L'arme encore chaude disparaît dans la poche revolver d'une veste d'aviateur rapiécée. Une horreur déchirée que seule Ambre, la Chasseuse la plus teigneuse de la *Vigie*, oserait porter.

« Une fois de plus, je te sauve la mise, Recrue… » dit-elle en rengainant sa pétoire…

Avec laquelle elle vient fièrement de *lui niquer* sa seule piste. *Bordel de merde !*

12 [VINCENT]

Babylone, boum, Babylone !

Le périphérique de Lille, rets de bitume lavés par les pluies, jetés vers nulle part. Dix-huit heures, les embouteillages congestionnent toutes les voies, froids viscères enroules autour de la ville, digérant les voitures roulant au pas. Chaque sortie ressemble à une gueule béante, jamais rassasiée, engloutissant carrosseries, phares et conducteurs. Le vrombissement des moteurs, pareil au grondement d'un estomac sans fond. Remugles de pets de pots d'échappement. Tripes de béton, cœurs à moteur et haleines de gazole, le progrès en marche a des allures de tableau de Giger : une toile de chairs glacées et de chromes brûlants.

Fenêtre ouverte, un coude par-dessus la portière, l'autre sur le volant de sa guimbarde hors d'âge, Vincent écoute une radio pirate, humour acide et panorama désabusé du merdier contemporain, enclavé entre deux morceaux de rock survolté. Il détache sa tignasse blonde pour headbanguer au son des riffs torturés du groupe de métal *Meshuggah.*

Vincent grille une clope dont la fumée, portée par les bourrasques, file plus vite qu'aucune voiture bloquée sur le périph'. Ainsi tente-t-il de chasser de ses pensées sa conversation avec le proviseur. Entreprise aussi infructueuse que ses tentatives pour arrêter de fumer. Des lambeaux de phrases adhèrent à sa mémoire, aussi tenaces que les chewing-gums collés aux tables de sa classe :

« … L'élève a été admis aux urgences… Trop tôt pour le

dire… »

« … À quoi avez-vous pensé ?… Retombées médiatiques… »

« … Pas d'autre choix que d'avertir le rectorat. Ils statueront sur votre cas. »

Mots creux débités d'un ton paternaliste, à donner des pulsions œdipiennes. Il a écouté sans piper mot, stoïque. Jusqu'à ce qu'on exige de lui qu'il explique son geste. Il a obtempéré, déroulant le fil de sa raison comme un bourreau ferait de la corde de son gibet. Avant de se passer lui-même le nœud autour du cou. D'un ton posé et pédagogue, Vincent a exprimé ses menus griefs envers l'Éducation nationale. Avec peut-être quelques mots un peu vifs, nourris par une haine recuite. Une prestation certainement oscarisable, dans la catégorie « suicide professionnel ». Si elle n'était déjà solidement accrochée, la mâchoire du proviseur serait tombée sur son bureau d'homme très occupé.

La Vérité fait souvent cet effet. Trop peu sont préparés à l'entendre…

Surplombant la voie rapide, un panneau lumineux hurle son avertissement silencieux :

PIC DE POLLUTION, RALENTISSEZ

Comme si nous avions le choix.

Lille, immense plaine, où la vue porte loin pour ne pas s'attarder sur le malheur tout proche. Quatrième agglomération de France, mais première sur la Misère. Autrefois centre d'une industrie textile florissante, la mégapole du Nord est devenue, après la Seconde Guerre mondiale, une Babylone de chômage et de détresse. Alignements de hautes maisons de briques, promiscuité des courées contrastant avec les quartiers chics, où les élites vivent recluses de la foule mécanique. Sous un ciel gris juché si bas que l'on pourrait griffer la ouate des nuages du bout des doigts, des usines inactives rêvent d'un sommeil jurassique, dinosaures pétrifies dans l'attente d'une réhabilitation ou de la

sentence des pelleteuses. Lille, Janus aux deux visages, l'un tourné sur les séquelles du passé, l'autre vers l'avenir incertain.

Quoi d'étonnant alors si cette région abonde en faits divers sordides ? *Un sexagénaire écroué en raison de son excessive – et turgescente – « tendresse » envers sa chienne. Un couple abattu, au seul tort d'avoir dévisagé un fou armé. Une vieille dame changée en cornemuse sanglante ; soixante-dix-huit coups de couteau pour un butin de vingt euros. Sans mentionner la pédophilie, au risque de donner dans le cliché.* Le malheur colle à ces terres, pellicule de graisse figée qu'on ne saurait curer.

Sans oublier le pire de tous, la coqueluche des médias…

Le « Marchand de Sable ». Cet alias s'est répandu comme une traînée de poudre. Signature d'un tueur évanescent, dont le profil se dessine en négatif, telle la pièce manquante d'un vaste puzzle. Une ombre tapie dans le vide laissé par ses victimes. Pas de corps. Rien que du sable noir de sang, noir de l'encre qui coule. Comme si le meurtrier brisait non des vies, mais de funèbres sabliers, égrenant leur décompte fatal.

Nulle trace d'effraction. Nulle empreinte. Nul témoin.

Le « Marchand de Sable », assassin insaisissable, qui tient la police en échec. Au commissariat central, les têtes tombent. À chaque nouveau meurtre, un enquêteur est limogé, un autre le remplace. Le peuple veut des responsables. L'administration lui en fabrique. Des théories sont échafaudées, à seule fin d'être contredites : musicien jaloux, prestidigitateur maboul, contorsionniste psychopathe, nain assassin, phénomène de foire…

De mauvaises hypothèses qui se désagrègent, telles les roches érodées par le sirocco.

Les flics en sont réduits à compter les points. La presse commente le match. Et les lèvres de la foule accouchent d'une légende urbaine. La rumeur court. Le « Marchand de Sable » se mue en épouvantail destiné à effrayer les enfants agités, les

ados qui traînent la nuit tombée. Les piliers de comptoir prétendent avoir connu l'une des victimes, dans l'espoir de se voir offrir un verre de leur poison préféré. Dans l'imaginaire collectif, un monstre est né.

Le Marchand de Sable est la personnification d'un fantasme. Le pus suintant d'un abcès sociétal, symptôme de notre goût pathologique pour le bizarre. Sur la peau lisse du quotidien, nos doigts blasés espèrent sentir le frisson d'un furoncle mûr, la démangeaison d'une escarre de stade quatre… Du glauque, du macabre, de quoi tirer de sa torpeur la glande de nos terreurs d'enfant. Repeupler les ténèbres de nos chers monstres, fouetter nos imaginations flasques. Vieux avant l'âge, morts avant l'heure, nous le sommes. Junkies quémandant leur obole d'horreur, un shoot de pure frousse sans additif, histoire d'épicer le quotidien fadasse. De quoi héroïser nos vies. Coûte que coûte, coupe que coupe, surseoir à l'ennui.

Cet appétit du peuple pour le surnaturel, Vincent ne le comprend que trop bien. Il y a consacré sa vie et sa santé. Cet homme est riche d'un savoir que fort peu détiennent et qu'il n'a jamais voulu partager avec quiconque. En raison des risques, pour lui comme pour son auditoire. Des connaissances qu'il préfère taire, car nul ne le croirait, obtenues grâce à l'étude des légendes urbaines et payées au prix fort.

L'embouteillage s'éternise. Prisonnier de son sarcophage d'acier et de plastique, il tire de sa poche un carnet qui ne le quitte jamais. Il tourne les pages couvertes d'une écriture manuscrite serrée, couchée, comme si chaque lettre allait tomber, entraînant les autres dans un domino d'encre et de mots. Sa Bible des légendes urbaines. Son Coran de contes de béton. Il en relit la première page…

Journal de Vincent Zych

Lundi 25 mars

À ma douce Julie, à ma petite Vanessa,

Ce carnet vous est dédié, lettre d'amour posthume aux deux lumières de ma vie.

J'écris ces lignes de retour du cimetière. J'ai tenté de prier sur vos tombes. Puis j'ai songé à vos corps mis en terre. Quelles curieuses pousses ces graines-là vont-elles donner ? Bourgeons de peine, fleurs du mal.

Je me sens creux. Mon âme, telle une jarre de verre vide. Je n'ai plus goût à rien, hormis au sordide. La police échoue à retrouver votre meurtrier. Combien de temps à patienter encore avant d'être délivré de mon calvaire ? Attendre, c'est mourir à petit feu.

J'ai passé les dernières semaines à éplucher les manchettes des journaux, en quête d'histoires dont l'horreur ferait écho à la mienne. Les faits divers. Grenier du glauque, barnum du barbare. « Un tronc d'homme retrouvé dans la Deûle » ; « Un sac de sport sanglant plein de membres amputés » ; « Découverte morbide dans le vide-ordures d'un HLM »… Le scientifique en moi ne croit pas au hasard. Il existe une corrélation. Je la devine.

Je la sens.

J'ai renoncé aux antidépresseurs prescrits par le médecin. Ils m'embrouillaient l'esprit. Je ne réfrène plus ma fascination pour ces anecdotes macabres. Est-ce le début d'une intuition ? Ou l'errance d'un cœur perdu ?

J'ai interrogé les proches des victimes. Dans la douleur, les langues se délient. La police ne pose pas les bonnes questions. Moi si. Les veuves et les orphelins sentent que nous avons traversé les mêmes épreuves, eux et moi. S'ils savaient. Je sais écouter. Je ne juge pas. Je me contente de noter. Les chuchotements qu'ils ont perçus, les silhouettes qu'ils ont entrevues, les cris et le sang qui les

hantent dans leur sommeil. Sous ma plume, les contours d'étranges légendes se dessinent. Des fables de fer où nos peurs d'enfant ont la part belle, des contes barbelés où le béton cèle d'excentriques créatures qui chassent dans nos cités endormies…

Je suis un orpailleur du sordide. Quelle que soit la part de vérité contenue dans la boue de mon horrible tamis, je la nettoierai, je la mettrai à nu.

Au diable les conséquences. Tout ce que j'avais à perdre, je l'ai perdu avec vous.

Pas un jour ne passe sans que j'aspire être à vos côtés.

Un coup de klaxon oblige Vincent à interrompre sa lecture.

Il soupire et range son carnet.

13 [CODEX METROPOLIS]

Old school style, baby !

Hello ! Je m'appelle Surin, armurier de génie, à ton service. La porte de mon atelier t'est ouverte. Les visiteurs sont les bienvenus. Surtout ceux qui n'oublient pas le pourliche.

Bienvenue dans la section « **Armes** » de ce *Codex*. En guise d'introduction, je te rappellerai quelques éléments de bon sens, fondés sur mon expérience. Copain bourrin, copine bourrine, prends des notes, car voici la *Foire Aux Questions* de l'armurerie.

1. Pourquoi ne trouve-t-on pas d'armes à feu à la *Vigie* ?

LA question la plus fréquente. À tous les pistoleros, les Calamity Jane et les fans de John Woo, montez le son de vos écouteurs : il n'y aura JAMAIS de *guns* à la *Vigie*. *Understood* ? *Primo*, ces joujoux sont trop faciles à tracer pour la police. Ne sous-estimez ni la balistique ni la médecine légale. *Secundo*, le risque est trop grand de faire des victimes collatérales. *Tertio*, les soufflants mettent en danger leur porteur. Réfléchis une seconde. De quoi auras-tu l'air, à canarder un Streum que nul ne voit à part toi ? a) D'un héros qu'il faut décorer ? ou b) D'un désaxé qu'il faut abattre ? Sans compter le coût des munitions, multiplié par le nombre de Chasseurs, désolé Clint Eastwood, je ne chie pas des lingots !

Pire. Non contents d'être malcommodes, les flingues sont inutiles. Ils ne causent pas assez de dégâts. Les Streums sont mauvais perdants. Ils renâclent à crever, c'est notoire. Les

pétoires les égratignent à peine. Laisse donc ces jouets d'amateurs à la flicaille.

C'est un ex-légionnaire qui te parle. Rien ne vaut une bonne lame.

2. Pourquoi les armes de la *Vigie* sont-elles les meilleures ?

On me la pose souvent, celle-là aussi. Parce que je m'en occupe, évidemment ! Ensuite, parce qu'il s'agit d'authentiques armes médiévales, conçues dans l'artisanat et l'amour d'antan. Nous en avons pour tous les goûts. De l'exotique ou du bien de chez nous. Des épées bâtardes, des fléaux d'armes. Des *kuzarigama*, des *zweihänder,* des *yatagan*… À la *Vigie*, nos croyons aux traditions. *Old school style, baby !*

3. D'où viennent les armes de la *Vigie* ?

Là, tu me peines. À ton avis ? JE les fabrique ! Jamais mieux servi que par soi-même ! De plus, cela nous fournit une couverture rêvée. Si un étranger te pose des questions à ce propos, dis-lui que nous fabriquons des armes de collection. Nous jouissons d'une petite renommée, vois-tu, et d'un savoir-faire reconnu… et lucratif. Des collectionneurs acquièrent nos répliques pour de menues fortunes. Une façade légale bien pratique qui nous protège des ennuis et de la misère. Et nous rapporte de quoi financer notre sainte guerre.

4. En cas de contrôle de police, que faire ?

EN TOUT PREMIER LIEU : me remercier. De quoi aurais-tu l'air, si tu t'étais écouté(e), à bringuebaler ton flingue non déclaré, avec un numéro de série limé ? Les prisons regorgent d'amateurs de films de gangsters.

Bienvenue chez les pros, petit(e).

Grâce à moi, tu ne seras qu'un honnête citoyen soucieux de ses droits et notamment très au fait de **l'article 132-75 modifié du Code pénal**, qui interdit le port d'armes. Une arme étant définie comme « tout objet conçu pour tuer ou

blesser », le fonctionnaire qui le contrôle sera bien contraint de convenir que la reproduction d'antiquité que tu transportes ne rentre pas dans cette catégorie. Il s'agit d'un objet destiné à être exposé et qui ne présente de danger que pour la poussière.

La taule m'a donné loisir de gamberger sur bien des sujets, vois-tu.

5. Et si la police veut confisquer mon arme ?

Pas de panique. Certes, nos estimées forces de police comptent leur lot de bras cassés. Parfois même, je me demande s'il s'agit d'un critère d'embauche. Si un flic zélé veut confisquer ton hochet, rappelle-lui que son prix avoisine dix mois de traitement d'un fonctionnaire et que le ministère de l'Intérieur ne prend pas à sa charge les dégâts causés par les maladroits. À bon entendeur. Tu verras alors qu'en chaque policier sommeille un ardent partisan des Droits de l'Homme, rappelé à son devoir par la crainte d'une saisie sur salaire.

5. Qu'est-ce que c'est, une « prise de guerre » ?

Qui t'en a parlé ? Une « prise de guerre », c'est une arme volée à l'ennemi. La plupart du temps, l'arsenal des Daedalos ne peut être utilisé que par eux. Mais il arrive qu'un Chasseur, au prix d'efforts et de persévérance, parvienne à dompter une de leurs armes.

Les Daeds' sont équipés le plus souvent de gourdins, de machettes… Bref, de la camelote sans intérêt. Seule une minorité dispose d'armes dignes de ce nom, dont le niveau technologique ne dépasse pas le Moyen Âge. On m'a rapporté quelques témoignages attestant de l'existence d'arquebuses, de mousquets daeds'. Une chose est sûre. Ces techniques, ils nous les ont piquées.

Les armes daeds' cumulent des avantages indéniables. Elles ont été conçues par eux autant pour tuer les humains que pour les défendre de leurs congénères. Elles tuent les Daedalos presque à coup sûr. Enfin, elles sont invisibles des Dormeurs

et donc des forces de police. Ce sont de véritables trésors.

6. Où puis-je trouver une arme daedalos ?

Doucement, ne t'enflamme pas ! Avant de manier une arme daed', il te faut déjà te la procurer. Tu n'as pas d'autre choix que d'éliminer son ancien propriétaire ! Affronter un Daed', c'est déjà quelque chose. Affronter un Daed' armé, c'est une forme honorable de suicide. Ensuite, encore faut-il parvenir à la manier. L'affaire se corse. Car leurs armes *pensent*, vois-tu. Elles ont chacune leur caractère… et il est plutôt bien trempé !

Hélas, nous ignorons le secret de leur fabrication. Si nous pouvions en forger à volonté, alors le cours de la guerre en serait bouleversé !

7. Si je souhaite devenir armurier, comment m'y prendre ?

Voilà une question qui tombe à pic ! Je cherche un(e) apprenti(e), figure-toi. Ce bon vieux Surin aspire à prendre sa retraite. Des affaires m'appellent, loin de la *Vigie*. Pour ne rien te cacher, je brûle d'en apprendre plus sur ces fameuses armes Daeds'. Mes veines sont un creuset et ma caboche une enclume, que veux-tu. Je refuse de mourir avant d'avoir percé ce mystère. Je dois partir.

Dans le monde des Hommes, à la *Surface* comme disent nos ennemis, les armes Daeds' de qualité sont bien trop rares. Pour les étudier, je dois me rapprocher de leur source. J'errerai parmi les Daeds', je me fondrai dans leur société, dans les souterrains de cette ville. Je rejoindrai ce lieu qu'ils appellent l'*En-deçà*. J'y ai des amis.

La *Vigie* supporte sa part d'extrémistes. Ne les écoute pas. Tous les Daeds' ne méritent pas de mourir. Tant pis si je m'attire la foudre divine en écrivant cela ! Certains sont inoffensifs. Presque drôles, quand on apprend à les connaître. Pour m'initier aux secrets des Daeds', à leur science des alliages et du feu, mes nouveaux contacts me seront d'une

aide appréciable.

Souhaite-moi bonne chance.

Farewell, my friend.

« Surin »,
Pilier et premier armurier de la *Vigie*

14 [CAMILLE]

Family business

« BOUGE-TOI, Recrue ! » lui intime Ambre. Camille rassemble ses affaires à la hâte. Elle récupère son étui de guitare, abritant son fléau et la lyre de l'Ophiure. Déjà, la Chasseuse à la chevelure rubis l'entraîne vers la sortie de la station.

Elles doivent jouer des coudes pour avancer. Le coup de feu d'Ambre a déclenché un sauve-qui-peut. La foule se bouscule vers les issues de secours, filtrées par la police.

Camille craint que les Dormeurs ne pointent Ambre du doigt, en tant que responsable de cette pagaille. Mais pour une obscure raison, nul ne le fait. Soit qu'elle les terrifie, soit que personne ne l'ait vu tirer.

À travers les portes vitrées, Camille entrevoit Magda et sa mère monter dans une ambulance aux gyrophares aveuglants. Ainsi leurs chemins se séparent. Mais cette petite a *vu* l'Ophiure, lorsqu'elle a attaqué la goth. Elle possède donc le *Don*, à présent. Camille devrait la signaler aux recruteurs de la *Vigie,* afin qu'ils gardent un œil sur elle. Elle n'en fera rien. Elle préfère donner à cette gamine sa chance de mener une vie normale. À elle d'en décider. Si Magda choisit de cultiver sa *Vue,* alors un jour viendra où elle poussera les portes de la *Vigie*, pour des réponses. Seul l'avenir le dira.

Ambre remorque Camille à travers la cohue. « Ne lambine pas ! » insiste-t-elle de sa voix rauque de têteuse de cigare. Sa poigne se resserre tel un étau. Camille grimace. Elle sent les bagues de la Chasseuse, ornées de motifs celtes, lui rentrer dans le bras. Demain, elle aurait des marques rouges en formes de monades et de palmettes.

Un patch{11} a été cousu au dos de la grosse veste d'Ambre, lequel figure trois spirales tortueuses, réunies en triskèle. Le symbole de l'union des trois mondes : le *Tir na mBéo* (séjour des Hommes), le *Sidh* (demeure des Daedalos) et enfin l'*En-deçà*, l'espace souterrain qui les sépare. Certaines parties du patch ne sont visibles que des Éveillés, parce que tissées à partir de fil pris sur les habits de Streums vaincus. Ainsi, les Dormeurs ne peuvent-ils lire au-dessus du triskèle les mots « VIGIE LILLE-FICABA » et en dessous le nom de la Chasseuse : « AMBRE ».

Tous les Chasseurs portent des patchs similaires qu'ils appellent « couleurs », par analogie avec les emblèmes en vogue chez les gangs de *bikers.* Chaque grande ville possède une, voire plusieurs *Vigies,* possédant chacune ses couleurs. Les Chasseurs ont coutume de s'entraider, quoique Camille ait déjà connu des rivalités fratricides entre Vigies.

— Pourquoi avoir tiré ? questionne-t-elle d'un ton de reproche. Je contrôlais la situation !

… *Et zéro pointé pour la discrétion.* À quoi Ambre a-t-elle pensé ? À creuser une deuxième station de métro sous la première ? Son tir a éparpillé l'Ophiure comme une mouche sur un pare-brise et percé dans le carrelage un trou digne d'une petite météorite. Une vraie pétoire de cowboy ! Pour toute réponse, Ambre marmonne quelque chose à propos de l'ingratitude de la jeunesse. Camille a le tort d'insister, son

aînée lui cloue le bec :

— Ta gueule, la Recrue ! Cette Ondine allait te bouffer le cul, façon sashimi. Alors tu baisses la tête et tu dis : *Merci, Madame Ambre.*

Camille ne dit plus rien. Nulle Recrue douée de jugeote n'irait contredire une Chasseuse. Mais elle n'en pense pas moins.

Il lui en coûte de ravaler sa fierté. Tant qu'elle sera une Recrue, elle devra se plier aux ordres des Chasseurs. Jusqu'à ce qu'elle devienne à son tour Chasseuse et gagne le droit d'arborer les couleurs de FiCaBa. À condition de s'en montrer digne. À certains, cela prend des années. D'autres n'y parviennent jamais.

Bientôt, Ambre et Camille se retrouvent bloquées au milieu d'une houle de visages inquiets. Nul ne quitte la station. Les issues sont condamnées par la police, venue en renforts des agents de sécurité du métro. Empoignant un porte-voix, un policier gradé annonce au-dehors, haut et fort, que « seuls les blessés ont reçu l'autorisation d'être évacués ». Aux autres, il est demandé de faire preuve de patience. « Après vous être soumis à un contrôle d'identité, chacun pourra rentrer chez soi. »

— Comment m'as-tu retrouvée ? s'enquiert Camille pour tromper l'attente.

— La *Vigie* a intercepté une communication à propos de l'émeute, sur la radio de la police. J'étais la plus proche, alors ils m'ont envoyée…

Camille s'en doutait. Elle n'ignore pas que Forge pirate le réseau crypté ANTARES{12} pour le compte des Chasseurs. Rendue dans la station de métro, Ambre a repéré l'aura de l'Ophiure et celle de Camille, passablement affaiblie.

— Tu m'as foutu une sacrée frousse, Recrue. Personne ne claque pendant ma ronde. Rentre-toi bien ça dans l'crâne.

Ambre reste de longues minutes sans mot dire. Les seules conversations qui semblent l'intéresser sont celles de poudre et d'acier. Puis la Chasseuse demande enfin :

— Alors, poulette, tu vas m'raconter c'que tu foutais ici ?

Que lui répondre ? Camille s'inquiète. Le moindre mensonge créerait dans son aura des remous qui n'échapperaient pas à la *Vue* aiguisée d'Ambre. La goth opte pour une prudente demi-vérité. Elle évoque les indices trouvés lors du concert des *Voces Del Laberinto* et les conclusions qu'elle en a tirées. Selon elle, il existerait un lien entre la partition streum interprétée par ce malheureux groupe et les meurtres du Marchand de Sable. Cet air maudit serait peut-être le mobile de l'assassin : un Daedalos décidé à manipuler des musiciens humains dans quelque sinistre dessein, puis à les tuer après usage. Camille en profite pour enfoncer son rival : « Sturm n'a pas pris cette hypothèse au sérieux. Moi si. » *Et toc.*

Elle montre la carte du métro, qui l'a conduite jusqu'à l'Ophiure. Elle mentionne aussi le sauvetage de Magda. Ambre lui demande si elle a appris quelque chose de l'Ondine.

— Non. Tout ce que cette Streum savait est en train de sécher sur le carrelage de cette station et dans mes cheveux… *Merci, Madame Ambre.*

L'ironie glisse sur la Chasseuse qui se contente de constater, comme pour changer de sujet, que les brancardiers ont fini d'évacuer les blessés. À présent, le reste de la foule va pouvoir sortir. À condition d'accepter, de bonne grâce, de se laisser fouiller par les policiers. Car un coup de feu a été tiré et que son auteur n'a pas pu quitter cette station. Détail sur lequel, Camille en convient, la police a en tout point raison. *Bordel de merde.*

À voix basse, la goth fait part de son pessimisme à Ambre. Ne sont-elles pas en train de se jeter dans la gueule du loup ? La Recrue, avec son perfecto couvert de badges aux slogans séditieux (« À bas l'État ! », « Aide la police, tape-toi

dessus ! », « Police partout, justice nulle part ! ») et la Chasseuse au look de magazine *pulp* font de bonnes candidates pour un délit de faciès.

— T'inquiète. Tout baigne, lui rétorque la vétérane. Passe la première.

Curieux : quand la bouche d'Ambre dit « tout baigne », les oreilles de Camille entendent le contraire. Avant de subir le contrôle, la Chasseuse tente de se rendre « présentable ». Elle crache entre ses paumes, qu'elle passe sur l'incendie hirsute qui lui tient lieu de cheveux, dans l'espoir déçu d'éteindre quelques mèches rebelles. Sans doute est-ce là le summum de coquetterie à attendre de la part d'une femme qui, de son propre aveu, ne vit que pour « casser du Streum ».

— À vous, mademoiselle.

Un gardien de la paix invite Camille à s'avancer. Elle est aiguillée vers une femme en uniforme, qui la palpe avec la tendresse d'une bouchère pour un quartier de bœuf. Les doigts de la fonctionnaire réveillent les blessures héritées de son combat contre l'Ophiure. Avisant la plaie à son menton, la policière lui demande si elle s'est battue. La goth nie et prétend être tombée après avoir été bousculée lors de la cohue.

On lui demande d'ouvrir son étui de guitare. L'agente de police ne voit pas la lyre de l'Ophiure. Camille a ainsi la preuve définitive qu'il s'agit bien d'un instrument daedalos. Le fléau d'armes, en revanche, lui vaut soudain une curiosité soupçonneuse. Comment se fait-ce qu'elle ait une arme en sa possession ?

— C'est une reproduction de collection, répond-elle calmement. Voyez l'attestation.

La policière saisit le certificat d'authenticité établi par Forge. Puis elle inspecte le fléau. Au bas du manche, une étiquette collée annonce un prix dissuasif.

— Pourquoi avez-vous pris le métro, à une heure pareille,

avec cette arme ?

Camille répond qu'elle n'a pas eu le choix. Demain à la première heure, elle doit livrer en personne un client parisien. Elle prendra le premier train en partance de Lille.

— On dirait qu'elle a souvent servi… insiste la policière, soupesant la chaîne.

S'ensuit un long silence. Puis, avec tact, Camille objecte qu'en matière de reproduction d'antiquité, c'est en effet le but recherché. Car, comment dire, une antiquité « comme neuve », « il faut bien admettre que cela ferait tarte ».

Après une hésitation, la policière congédie Camille. Mais avant cela, elle relève le nom de l'entreprise pour laquelle la goth prétend travailler. Cette fliquette pourra fouiller tant qu'elle veut : Forge a poussé le vice jusqu'à fonder, pour son commerce de répliques d'armes médiévales, une société tout ce qu'il y a de plus légal, avec numéro de SIRET et tutti quanti. Une façade respectable en béton armé. Libre, Camille s'éloigne juste assez pour que l'on cesse de prêter attention à elle. Elle reste aux aguets. Ambre n'est pas encore tirée d'affaire.

— À vous, madame.

Vient le tour de la Chasseuse. Lors de la palpation, la femme policière croit sentir une arme sous son blouson. Ambre est sommée de l'ouvrir. Camille aperçoit alors la crosse de son calibre émerger de sa poche intérieure, le genre de méchant joujou à valoir à son propriétaire plusieurs années de placard. Certificat ou pas.

Pourtant la policière, qui a cette monstrueuse pétoire presque sous le nez, semble ne pas la voir. Car il s'agit d'un flingue daedalos. Le seul dont Camille ait jamais entendu parler. Un trésor, extrêmement insolite, qu'Ambre aurait pris à un puissant ennemi.

Dans ce cas, comment expliquer alors que les Dormeurs aient entendu Ambre tirer ? Un mystère que Camille pense

avoir résolu. Si les pistolets streums sont rares, leurs munitions doivent l'être tout autant. Depuis le temps, la Chasseuse a dû épuiser le maigre stock dont elle disposait. La voilà contrainte de recourir à présent à des balles ordinaires, remplies de poudre classique dont l'explosion est audible de tous, Dormeurs y compris. Quelle tristesse ce doit être de ne pouvoir exploiter qu'une infime fraction des possibilités offertes par ce bijou.

Ambre paraît sur le point de partir lorsque la policière lui demande ses papiers. La Chasseuse lui remet un bout de carton chiffonné, une carte d'identité remâchée, ramassée au fond d'une poche. « Qu'est-ce que c'est que ça ? » s'étonne l'agente.

S'ensuit une conversation houleuse, dont il ressort que les papiers d'Ambre datent des années 80 et n'ont jamais été actualisés depuis. Comme le ton monte, un officier de police basané, malingre et voûté rejoint les deux femmes afin d'apaiser la situation, sans doute. D'une voix douce, il congédie sa subalterne.

— Permettez, dit-il en s'emparant de la carte d'identité pourrie.

Il l'observe avec attention. « Ah ah ! » jubile-t-il, tel un détective d'opérette trébuchant sur un indice capital. Il pointe du doigt une ligne dont l'encre n'a pas trop bavé. Puis il tourne autour d'Ambre qu'il inspecte sous toutes les coutures. « Ces cheveux rouges, dit-il, ce style de reprise de justice… une Karmina, je l'aurais parié ! Vous jouez de malchance, madame. La réputation de votre famille vous a précédée. Veuillez tendre les poignets. »

Avec autant de policiers au mètre carré, Ambre ne peut qu'obtempérer. Le brigadier-chef lui passe les menottes. Il lisse sa mince moustache en queue-de-rat, rayonnant comme s'il venait d'appréhender le pendant féminin de Jacques Mesrine. Il demande à ses subalternes de « la garder à l'œil, le temps que le fourgon arrive ». Pour ajouter :

— Elle a un lien avec cette pagaille. J'ignore comment. Mais je le prouverai.

Ambre crie à la bavure policière. Elle menace les flics d'un procès retentissant. Les jeunes policiers, qui ont davantage le souci de leur carrière que leur collègue plus âgé, donnent l'impression d'hésiter. L'officier coupe la Chasseuse d'une voix calme mais ferme : « Madame, ne gaspillez pas votre salive. J'ai exercé trente ans à Arras. Du temps a passé. Mais personne n'a oublié le nom des Karmina… »

… Ni la tragédie qui lui est associée, que le brigadier s'empresse de résumer pour ses collègues. Les Karmina étaient une famille de la cité arrageoise, très ancienne et très respectée. Des escrocs de l'occulte, de génération en génération. De prétendus médiums qui ont bâti leur fortune sur la crédulité d'autrui. Les notables de la ville les craignaient à cause des secrets qu'ils détenaient. « Leur chance a tourné lorsqu'ils ont été accusés de rapts d'enfants. » Les habitants se sont fait justice eux-mêmes. Ils ont bouté le feu à leur manoir. Dans les décombres, des cadavres ont été retrouvés. Des corps d'enfants. Aucun membre de la famille Karmina n'a pu être arrêté. « Du moins, jusqu'à cette nuit », conclut l'officier.

Ambre ne parle plus. Camille remarque que son aura s'est troublée d'un hideux mélange de vermillon-*colère* et de *honte*-vert-de-gris.

Tous les membres survivants de la famille Karmina d'Arras sont recherches. « Celle-là n'est que du menu fretin, précise le brigadier. Mais peut-être nous conduira-t-elle aux autres…

— Navrée, m'sieur l'agent, mais n'y comptez pas trop, l'interrompt Ambre. Nous sommes fâchés, eux et moi. J'ignore où y sont. Sans quoi, vous z'auriez même pas à les chercher : j'vous les livrerais moi-même. »

L'officier lui rit au nez : « Ne croyez jamais un Karmina. Ils mentent comme ils respirent. » *Pourtant*, note Camille qui scrute l'aura de son aînée, *elle dit vrai.*

La Recrue panique. Ambre se trouve prise au piège, en partie par sa faute. Foutus flics ! Toujours à leur mettre des matraques dans les roues ! La Chasseuse ne peut pas être coupable de ce dont ils l'accusent. Les poulets n'ont pas conscience qu'elle garde dans sa poche une pétoire assez puissante pour les expédier au paradis des gallinacés. Pourtant. Ambre ne leur fera aucun mal. Alors, comment croire qu'une telle femme irait s'en prendre à des enfants ? Mais que faire pour la sortir de ce mauvais pas ?

Camille ouvre son étui de guitare. Elle en tire la lyre de l'Ophiure. Sans trop y réfléchir, elle déplie la partition prise au chanteur des *Voces Del Laberinto*. Elle n'aspire qu'à créer une diversion, sans songer aux conséquences. Elle n'a jamais joué de la lyre, qu'elle tient comme une guitare. Dès le premier (faux) accord, elle sait qu'elle s'y prend comme une patate. Et pourtant… avant la fin de la première mesure, des vitres de la station *Porte de Douai* se descellent. Elles s'abîment au milieu de la foule, causant plus de peur que de mal. À la deuxième mesure, une vibration ébranle le sol. La chaussée se fissure, les trottoirs se craquellent, les alarmes de voitures hululent dans la rue…

La musique s'immisce jusque dans les esprits. Les auras des Dormeurs commencent à puiser en rythme, tels des cœurs de brume. Expansion puis contraction et ainsi de suite, de plus en plus vite. Des chiens aboient. Un bébé hurle. Un octogénaire quasi grabataire balance son fauteuil à travers une porte. Des supporters déchaînés se jettent à l'assaut de la police, offrant à Ambre son salut.

La Chasseuse se débarrasse du brigadier, dont les collègues sont débordés. Elle lui assène un coup de genou dans les roupettes, puis un coup de boule sec à enfoncer des clous. Elle

court comme une dératée, mains menottées. Camille la suit. Bientôt, elles seront hors de vue. Soudain, un coup de feu retentit dans leur dos. L'officier les canarde avec son arme de service. Le vacarme ambiant a étouffé ses sommations. Passé l'angle d'une rue, elles sont à couvert. Elles abandonnent derrière elles une scène de chaos urbain, une armée de supporters, de voyous et de laissés-pour-compte chargeant les rangs des forces de l'ordre. Humains contre humains. Un beau gâchis, quand l'ennemi, le vrai, est ailleurs.

Elles ne s'arrêtent de sprinter que pour trouver refuge dans une courée. Ambre est pâle comme un cul. Son épaule pisse le sang. « Merde. » Une balle l'a atteinte. Sur la plaie, Camille effectue un point de pression. « Comment allons-nous rentrer ? » Une bonne question. Elles ne peuvent prendre ni le métro, truffé de caméras, ni un taxi parce selon Ambre, « dans tout cocher, y'a un indic qui sommeille ». Le trajet retour à la *Vigie* se fera donc « à pinces ». Chasseuse et Recrue empruntent les petites rues. Elles multiplient les détours pour déjouer toute velléité de filature. L'écho des sirènes de police leur parvient, lointain.

Ambre peste contre Camille. Elle lui reproche « le putain de bouzin » dans lequel elles pataugent « jusqu'au cou ». La goth bredouille des excuses. Son aînée ne lâche pas l'affaire :

— T'avais pas l'droit d'patrouiller seule, Recrue. Et tu l'sais. R'garde-moi : une épaule en charpie et d'là quincaillerie aux poignets. Merdiques, ces nouveaux bracelets. La cabane, je connais. J'ai aucune envie d'y r'tourner. Me touche pas ! J'm'en tirerai toute seule. Mais une fois rentrées à FiCaBa, t'vas m'entendre, bleusaille.

Camille s'abstient de moufter pour ne pas aggraver son cas. En dedans, elle enrage. Cette mésaventure va repousser son accession au rang de Chasseuse. Ou pire : lui coûter tout espoir de gagner un jour ses couleurs. Or Camille en a besoin. Contrairement à beaucoup, elle n'a que foutre de la gloire ou du prestige attachés à la fonction de Chasseuse. Seules lui

importent les informations auxquelles cette position lui ouvre accès. Des données qui, elle en est persuadée, l'aideront à retrouver l'enfant qui lui a été arraché.

En ce bas monde, rien n'est gratuit. La loi du donnant donnant partout prévaut. La *Vigie* n'y fait pas exception. Les Chasseurs ne lèveront pas le petit doigt pour elle, aussi longtemps qu'elle ne sera pas l'une des leurs. Alpaguer le Marchand de Sable, et le leur servir sur un plateau, lui vaudrait à coup sûr d'être admise parmi eux.

Lasse des blâmes qui pleuvent sur elle, Camille finit par se défendre : « Je t'ai tout de même sauvée des flics. Ça doit bien compter pour quelque chose, non ? Et comment pouvais-je deviner que tu avais des démêlés avec eux ? Que se passe-t-il avec ta famille ? » Ambre crache un long glaviot. « J'ai pas d'famille. Ma famille, c'est la *Vigie*. Vu ? » dit-elle d'un ton qui dissuade de s'appesantir sur le sujet.

Luttant avec ses menottes, Ambre dégaine un étui à cigares. Elle allume un havane à l'aide d'un objet entre le briquet et le chalumeau.

— Ne t'approche plus du Marchand de Sable, Recrue, dit-elle.

— Pourquoi ?!

— Parce que t'es une boussole qui pointe droit sur les emmerdes. Le Marchand de Sable, c'est MON client. Alors pas touche, avant de te cramer les pattes.

Camille tente de lui tirer les vers du nez. En vain. « T'as une partie du puzzle entre les mains, Recrue, concède Ambre. Mais il te manque la pièce maîtresse. »

Et cette pièce, Camille en a soudain l'obsédante conviction, la Chasseuse l'a déjà en sa possession. *Bordel de merde !*

15 [LE MARCHAND DE SABLE]

Dandy morbide

Assis sur un canapé informe, oscillant entre *Art déco* et crotte de mammouth, Gabriel se gratte le bras. Il ne porte qu'un caleçon et un peignoir crasseux. Cheveux noirs ébouriffes, paupières ourlées de khôl baveux, il émane de lui la grâce gauche d'une rockstar cueillie au saut du lit. Lejeune homme habite un loft, jadis luxueux, loué à son intention par ses parents, à Marcq-en-Barœul, banlieue chicos de Lille. Un cocon aux accents de naphtaline qu'il s'est empressé de changer en chrysalide putride.

Gabriel se creuse la peau jusqu'à l'arracher, tel un costume de scène devenu étriqué. Ses démangeaisons ne cessent d'empirer. Il les a d'abord confondues avec les symptômes du manque d'héroïne. Aussi s'est-il concocté un fixe mahous, de quoi fondre un peu plus sur son sofa italien. En vain. Ses prurits persistent. Il réalise qu'un *shoot*, fût-ce de la meilleure came, ne résoudra pas son problème.

Tandis qu'il traîne sa carcasse anorexique vers la terrasse sale, ses pantoufles foulent un tapis d'exemplaires de magazines de musique, dont les pages arrachées et roulées en boules laissent entrevoir les lettrages torturés des revues *Elegy* ou *Obskür*e. Le genre d'appart' où même les cafards regimbent à poser leurs valises. Aux murs, des posters de groupes de New Wave jaunissent dans l'haleine âcre des mégots de cigarettes, portraits des Cure et de Depeche Mode, des Duran Duran et de Nina Hagen, tels les vitraux d'un temple voué à une suave

déliquescence.

Gabriel ne quitte plus son salon. Pas même pour jeter ses ordures. Il a annulé ses concerts, sans motif. Les membres de son groupe ont saturé son répondeur de messages, où ils l'agonisent d'injures. Ses amis ont tenté d'enfoncer sa porte avant qu'il ne leur envoie les keufs. Sa basse végète dans son étui. Le contact du médiator lui manque, comme le fourmillement d'un membre fantôme. Sauf qu'il n'est plus en état de jouer.

Il n'ose plus sortir à cause d'une maladie dont il n'aurait jamais soupçonné l'existence. Une fièvre créatrice qui ne le quitte plus. Une diarrhée d'accords, une logorrhée d'harmonies… Une *foutue chiée de portées* qui n'en finit pas, que Gabriel étale jusque sur les murs. Des notes, *ré mi fa sol la si do*, écrites avec n'importe quoi, stylo, feutre, puis quand son dernier crayon a rendu l'âme et faute de sortir en acheter, il a dû improviser. Bribes du *Requiem* de Mozart tracées au ketchup, *9e symphonie*, *4e mouvement* de Beethoven, étalés à la moutarde… Ainsi que d'étranges compositions personnelles, inédites, hétéroclites, dessinées à la cendre de cigarette et à la morve.

Ajoutez à cela les hallucinations auditives. Même en dormant, Gabriel a l'impression que son appareil rhinopharyngé, au lieu de ronfler comme naguère, produit de belles sonorités de cornemuse.

Est-il fou, ou malade, ou défoncé ? Il l'ignore et ce doute le taraude. Il n'a qu'une certitude : ses malheurs ont débuté avec le concert des *Voces del Laberinto*, à l'Aéronef. Leur musique (interrompue par une panne de courant, quelle arnaque) a jeté dans son crâne les semailles d'une solide migraine. Gabriel a regagné son appartement. Il s'est fait couler un bain. À peine a-t-il glisse dans l'eau brûlante qu'il a perdu connaissance. Il a failli se noyer. Il est revenu à lui pour s'essorer les poumons. Les jours qui ont suivi, les premiers symptômes se sont manifestés.

Au commencement, c'était excitant. Jamais il n'avait composé avec tant d'aisance. Bientôt, les concerts avec son groupe ont perdu leur attrait. Leurs anciens morceaux lui ont paru brutalement « à chier ». Gabriel a préféré s'isoler pour écrire, sans discontinuer. Il a mis ses premières hallucinations sur le compte du surmenage. Rêvait-il ou bien le rythme de son pouls s'était-il altéré ? Et sa respiration ? Avait-elle toujours produit ce sifflement d'ocarina ? Même ses gaz évoquaient des trilles de clarinette.

Il ne s'est pas inquiété. Cela finirait par passer. Mais l'infection est allée crescendo, toujours plus bizarre. Une nuit, vaincu par la fatigue, Gabriel s'est laissé porter par un sommeil agité. À son réveil, son bras le démangeait atrocement. Il a relevé sa manche pour constater sur sa peau une marque insolite : une partition de musique, dont les portées ondulaient à la manière d'un reflet à la surface de l'eau. Voilà le chef-d'œuvre qu'il avait tant espéré.

Gabriel a tôt pressenti que ces notes apparues sur son bras scelleraient son succès. Hélas, elles ne formaient qu'une œuvre incomplète. De plus, certaines notations relevaient de la pure fantaisie : aucun instrument n'aurait pu les jouer. Un gros travail l'attendait s'il espérait en tirer quoi que ce soit. Il y a travaillé d'arrache-pied. En vain. Certains aspects de cette œuvre continuent de lui échapper, glissant à la façon d'une anguille de savon. Dans un accès de frustration, il est allé jusqu'à s'entailler tout le corps avec une lame de rasoir, dans l'espoir que, peut-être, d'autres fragments se cachent sous les plis de sa peau. Il n'y a gagné qu'une douleur cuisante qu'il a noyée dans les vapeurs d'une bouteille de whisky. Il a sombré dans un sommeil lesté d'alcool.

Il s'est réveillé avec la gueule de bois, sur son canapé souillé d'éclaboussures brunes. La chair de son bras avait comme fusionné avec le tissu de l'accoudoir. Il a tiré dessus pour découvrir que sa peau avait été arrachée. La partition avait disparu. S'était-il mutilé la veille dans une crise de démence ? Qu'avait-il fait de cette merveille ? Il l'a cherchée à

travers tout l'appartement, en vain. Cette divine musique était sortie de sa vie comme elle y était entrée.

Ne lui laissant qu'un bras infecté. Les démangeaisons ont dépassé le cap du supportable. La plaie dégorge de pus, elle le brûle, tel un brasier à germes. Un bouillon de culture où la gangrène prend ses aises.

La vanité a retenu Gabriel d'appeler à l'aide, ou bien est-ce la honte de se montrer ainsi diminué. De plus, ne risque-t-il pas de passer pour un fou, ou un junkie, ou un quelconque mélange des deux ? Diagnostic qui lui vaudrait de goûter l'hospitalité médiocre d'une clinique psychiatrique. Ses mains tremblent, signe annonciateur d'une nouvelle « crise créative » qui le laissera frissonnant et gelé, aussi faible qu'un nourrisson sous couveuse. Une crise dont il augure qu'elle sera la plus terrible qu'il ait connue.

Soudain, il est terrorisé. Au diable sa foutue fierté. Gabriel appelle les seuls êtres dont il tolérerait qu'ils assistent à sa déchéance actuelle : ses parents. Voilà des années qu'ils sont en froid. Qu'importe : les liens du sang surmontent tout, pas vrai ?

Son père décroche. Gabriel, larmoyant, lui explique la situation. « Où es-tu ? lui demande son paternel. À l'appartement ? J'arrive. » Au son de sa voix, Gabriel perçoit une peur panique. Son père a écouté son histoire, aussi bizarre soit-elle, sans la mettre en doute. Il n'a même pas paru surpris des symptômes évoqués. Gabriel connaît assez son vieux pour sentir quand ce dernier lui cache une part de la vérité. « Je ne peux t'en parler au téléphone, répond son daron. Des affaires de famille. Je t'aime, mon fils. À tout de suite. »

Son père raccroche. Alors, Gabriel s'effondre à côté du téléphone. Il réalise combien ses parents lui ont manqué. Son existence actuelle, une succession de concerts, de bars et de conquêtes d'un soir, ne lui convient plus. Peut-être reprendra-t-il les études et le conservatoire ? Peut-être fera-t-il « quelque chose de sa vie », expression qu'hier encore il aurait jugée

ridicule. Il se sent mieux.

C'est en rassemblant quelques maigres effets que sa crise le prend.

Les muses reviennent le harceler, amantes insatiables. Il l'entend, cet air qu'il désespère de composer. Jamais jusqu'à présent les notes n'ont sonné si claires à ses oreilles. À quoi bon résister ? Cette musique ne demande qu'à naître. Pourquoi lui dénier le droit d'exister ? Mieux vaut céder, accoucher de cette symphonie pour enfin connaître la paix.

Gabriel empoigne un tube de rouge à lèvres oublié par une énième groupie sur laquelle il s'est essuyé les pieds. Il trace avec des notes grasses sur la baie vitrée.

Il entend des bruits de pas derrière lui, sauf qu'il n'en a cure. À peine se soucie-t-il de l'identité du visiteur, à cette heure indue. Son père ? Déjà ? Qu'importe, pourvu que nul ne l'interrompe en pleine composition. Il rit de soulagement. Il touche au but !

Quand soudain, dans un crissement à faire grincer des dents, le début de la portée s'efface alors qu'il vient de l'écrire. Quelle est cette magie ? Les notes se sont envolées, la vitre qui lui servait de support est rayée. Il éternue. Il tousse. Il observe les glaires noires qui lui poissent les doigts. Du sable sombre mêlé de morve. Il sent ses molaires croquer des grains au goût métallique. Il s'essuie les yeux, encroûtés de sable eux aussi. Il y en a partout, en suspension, dans l'air. Une poudre abrasive qui attaque ses cahiers de musique, qui gratte les murs couverts de son écriture. Tout son travail, gommé ! Gabriel fouette l'air avec ses bras, tournoyant sur lui-même, semblable à un derviche enragé, futile tentative de chasser le sable glouton. Les grains acérés griffent ses vêtements, qui tombent en lambeaux, avant de s'en prendre aux couches tendres en dessous.

La peau de son ventre se décolle comme un lé de papier. Elle flotte telle la bannière d'une armée vaincue, avant de se désagréger en vol. Son derme se détache par pétales, que le

sable avale. Puis viennent les muscles, dénoués fibre à fibre, en pelote de douleur qu'il faudrait dévider jusqu'à la navette de l'os. Gabriel est pelé en silence, le larynx obstrué par une rose du désert couleur rubis, tandis que son mobilier fond sans bruit pour rejoindre le tapis de sable qui s'épaissit.

On sonne à l'interphone. Son père. Gabriel voudrait lui dire combien il est désolé de l'avoir déçu. Puisse le mal qu'il a pu faire être effacé avec son corps miné par les excès. Sa tête roule au sol. Ses lèvres se rétractent sur ce sourire funèbre que les morts ont en partage.

Gabriel glisse vers le Néant, vers un éternel sommeil d'enfant.

Il peut se reposer. Enfin, le Marchand de Sable est passé.

16 [CODEX METROPOLIS]

Casus belli{13}

LETTRE D'ADIEU
DE VÉNÉNEUSE À SENSEI
[Première partie]

Sensei-sama,

Je ne suis pas sûre d'être la mieux placée pour raconter l'histoire de la *Vigie*. Koudelka connaît tous les détails, Gévaudan rendrait cela plus épique. Je crains d'être trop fleur bleue. Néanmoins, tu m'as confié cette tâche et j'en suis honorée. Je m'en suis acquittée au mieux.

MES PLATES EXCUSES

Avant d'en venir à mon propos, je profite de cette dernière lettre pour te demander pardon. Les choses n'ont pas tourné comme je l'espérais. Certains voudront me salir. Je m'en moque. Je ne les aimais pas. Quoi que j'aie fait, ce fut avec les meilleures intentions.

Tu es un visionnaire, *Sensei*. Pour cela et pour d'autres raisons, tu as mon admiration. Mais tu n'as pas idée de ce qu'est la *realpolitik*. J'étais l'ombre qui couvrait tes arrières. Bientôt, je ne serai plus là. Ce monde n'aime pas les rêveurs, comme tu l'apprendras.

IN MEMORIAM

À nos camarades tombés aux combats, ces lignes sont les vôtres. Je vous les dédie. S'il m'arrive d'omettre un fragment de notre gloire passée, venez murmurer à mon oreille, combler le vide de ma mémoire. Tous unis à jamais. Par la flamme et par la mort.

À L'ATTENTION DE NOS SUCCESSEURS

Si vous pensez que la *Vigie* est un refuge de bagarreurs avides de « casser du Streum », alors vous vous leurrez du tout au tout. Nous sommes bien pires que cela. Notre ennemi, c'est cette société. L'Éveil pour tous, voilà ce que nous voulons. Les Daedalos, parce qu'ils préféreraient nous tenir dans l'ignorance, constituent un obstacle. N'ayez pas la naïveté de croire qu'ils sont les seuls. Des humains tenteront de corrompre la *Vigie* pour leurs fins personnelles. C'est dans l'ordre des choses. Les grands projets attirent les opportunistes. Voilà pourquoi je saisis l'occasion qui m'est donnée de rétablir la vérité. Une fois pour toutes.

AVANT LA *VIGIE*

Un jour viendra où des minables prétendront que tout allait mieux avant la *Vigie.* Je ne serai malheureusement plus là pour nous défendre. Une mise au point cependant : avant la *Vigie,* cette ville était aux mains des Streums.

Les Éveilles rasaient les murs. Des enfants disparaissaient. Les caniveaux crachaient du sang. Vous seriez tentés de croire que je noircis le tableau. Détrompez-vous.

LE SEIGNEUR DAEDALOS : LE BRENN

Aujourd'hui, Lille est une ville libérée. Il n'en a pas

toujours été ainsi. Au milieu des années mille neuf cent quatre-vingt, elle dépendait d'un Brenn : un chef de guerre daedalos, le plus fort et le plus vicelard du lot.

Un Brenn est un adversaire inimaginable pour vous les Recrues. Je ne veux pas dénigrer le travail fourni par Mab, dans sa classification des Daedalos. Mais ne vous laissez pas mettre en confiance par ses observations sur le menu fretin. Un Brenn n'a rien de commun avec les monstres moisis qui poussent dans vos rues. Chaque Brenn est unique, vieux comme Hérode et puissant. Il n'appartient à aucune race identifiée par cette brave Mab. Ou s'il a appartenu autrefois à l'une d'elles, la magie et la folie l'ont muté en tout autre chose.

Vous comprendrez plus loin de quoi je parle.

Le Brenn de Lille s'appelait Brun de Cúailnge, en langue daedalos. Nous, nous l'appelions le *Bâtard*, parce qu'il ressemblait à un minotaure albinos. Mi-homme, mi-taureau, nous trouvions que ce surnom lui allait comme un gant. Certes, nous nous amusions de peu.

À propos du *Bâtard*, mon camarade Gévaudan écrirait sans doute que c'était un titan haut comme trois hommes, à la musculature parfaite, imberbe et nu. Son sexe lourd lui tombait jusqu'aux genoux. Des tatouages bleus dansaient en spirales sur ses épaules, ses pectoraux, ses abdominaux, jusque sur la démesure de sa verge. Même ses cornes et ses crocs avaient la splendeur neigeuse de l'ivoire.

Je serai plus concise : cette horreur puait le bouc et c'était un pervers.

Brun de Cúailnge n'aimait rien tant que s'accoupler avec des Éveillées. Dans sa démence, il espérait engendrer un hybride, mi-humain, mi-Daedalos. Une aberration. Je crois plutôt qu'il jouissait de voir ces femmes mourir sous ses coups de boutoir, les organes déchirés. Les rares survivantes éclataient le lendemain sous la poussée d'une grossesse d'épouvante.

DES ÉVEILLÉS CORROMPUS : LES FIANNAS

Pourquoi les Éveillés toléraient-ils cette situation ? Parce que nos ennemis étaient unis derrière un chef et nous non. C'est aussi simple que cela.

Côté Éveillés, c'était l'anarchie. Le règne du chacun pour soi, la pagaille libérale. Le degré zéro de l'organisation. Pire, il y avait parmi nous des « collabos » qui œuvraient pour le camp adverse en échange de… *faveurs.* Je vous passe les détails.

Les plus corrompus de tous étaient les Fiannas. Des aristocrates de l'occulte. Des familles où le *Don* se transmet de génération en génération, et ce depuis l'âge des Celtes.

En un mot : des planqués.

Jadis, ils avaient été de puissants guerriers, combattant les Daedalos et gardant la frontière du *Sidh.* Mais l'invasion romaine et la vindicte de l'Église catholique, le déclin des anciennes croyances et le consumérisme les avaient affaiblis. Ne restait qu'un ramassis de consanguins décadents. Des traîtres qui exécutaient la basse besogne de Brun de Cúailnge, par trouille des représailles pour leurs propres filles. Plus tard, nous les chasserions de la ville.

Voilà la situation d'injustice que nous avons décide de renverser. Nous n'avions pas l'ombre d'une chance. Ce qui explique peut-être que nous ayons réussi.

Cela et les circonstances improbables de notre rencontre…

LES ORIGINES DES PILIERS

Si les individus exceptionnels ont parfois des débuts modestes, alors nous avions le potentiel pour devenir très exceptionnels. Depuis, des légendes circulent sur nous. Ce « culte du chef » m'agace. Notre merde ne sent pas la rose et il nous arrive de nous comporter en parfaits connards (spéciale

dédicace à Gargantua). Au début cependant, nous étions purs et innocents. Et accessoirement, de foutus branleurs. Dans nos manches, nous n'avions que trois atouts : la jeunesse, le nombre et la *Vue*.

À l'époque, je n'aurais pas misé un kopek sur nous.

Nous nous sommes rencontrés à l'hôpital psychiatrique. Nous étions une trentaine, internés pour maniaco-dépression et psychose hallucinatoire (des mots de Dormeurs pour parler du *Don*). Pour la plupart, nous sortions à peine de l'adolescence, sauf Koudelka, Sensei et le Thaumaturge. Des inadaptés, reniés par leurs familles à cause de l'Éveil. Nous nous pensions maboules. Jusqu'à ce que nous découvrions, au fil des discussions, que nous avions plus en commun que notre haine des endives cuites du lundi et du thermomètre anal.

Nous partagions les mêmes hallucinations, qui n'en étaient pas.

Malgré tous les efforts de nos proches pour nous persuader du contraire, nous n'étions pas fous. Il y avait bien des monstres dehors, cachés dans nos caves et sous nos lits. La vieille dame du sixième ne s'était pas suicidée. Notre voisin fugueur ne reviendrait pas. Nous étions les proies et nous étions les prochains sur la liste.

Moi la première, j'ai cessé de prendre mes pilules. Je les recrachais dans l'évier.

Contrairement à ce qui se raconte, nous n'étions pas malheureux à l'hôpital. Nous mangions à notre faim, nul ne nous battait, nous avions des amis. Notre sort aurait été pire hors de ses murs. Surtout, nous y étions à l'abri des Streums (le verlan de monstres, le petit nom que nous employions entre nous pour parler d'Eux. Le mot Daedalos ne viendrait

que bien plus tard). Sur le point de la sécurité cependant, nous nous fourrions le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate.

Nous avons compris notre erreur avec les premiers « suicides » (un ami retrouvé dans son lit la nuque brisée, un autre avec une cuillère en plastique figée dans l'œil… Non mais franchement, comment les Dormeurs pouvaient-ils croire de telles conneries ?).

Les Streums nous avaient retrouvés. Une trentaine de jeunes Éveillés sans défense, des oisillons tombés du nid, autant dire que ça a été la curée. Alors nous nous sommes enfuis.

Une fois dehors, nous avons fait les comptes. Nous n'étions qu'une vingtaine à avoir survécu. Nous étions traumatisés et exaltés aussi. Nous avions un but, désormais.

Nous venger. Purs et innocents, comme je vous le disais. Les Piliers étaient nés.

OPÉRATION VIRTUS UNITA FORTIOR{14}

Nous étions déterminés à rendre coup pour coup. Le nom de code de notre première opération, c'est moi qui l'ai trouvé. J'ai choisi le latin, principalement pour emmerder Machine qui n'aurait pas su épeler son propre nom.

L'opération *Virtus Unita Fortior* (souvent abrégée par *VUF*) consistait surtout à nous tenir prêts. Prêts pour quoi ? Nous ne le saurions qu'après. Nous ne pensions qu'à nous défendre. Nous nous déplacions par deux, toujours. Certains ont repris les études, d'autres un job. Tous, nous feignons d'être guéris pour donner le change aux Dormeurs. Perso, je me suis initiée au ninjutsu. Gévaudan a rejoint une troupe médiévale. Armurerie, chimie, culturisme, escrime, kendo, krav-maga… Nous nous sommes découvert de nouveaux hobbies.

Avoir la mort aux basques change l'ordre de vos priorités. Subitement, la collection de prêt-à-porter printemps-été perd

de son intérêt. Vous vous souciez davantage de la capacité de pénétration de tel modèle de shuriken ou de savoir étrangler un agresseur avec vos orteils. Vos nuits sont plus sereines quand vous connaissez trente manières de briser des cervicales.

D'aucuns cependant (Koudelka, Mab, le Thaumaturge…) ont négligé leur entraînement physique pour se consacrer à l'étude des légendes et du folklore européen, en quête d'informations sur nos ennemis. Ceux-là n'avaient rien compris. Notre vocabulaire s'est enrichi du mot « Daedalos » vers cette époque, en même temps que sont apparus les surnoms Intellos et Cogneurs, selon l'arme que chacun avait choisie : l'esprit ou le corps.

Peu à peu, l'évidence nous apparut : nous nous préparions à une guerre.

Notre guerre.

Et Sensei gagna notre première bataille. Un Daedalos l'avait pris en chasse et acculé dans une ruelle. Il avait dû se battre. Affronter un Streum. Nous n'avions jamais osé. Ils semblaient invincibles. Sensei nous a prouvé le contraire. Apparemment, nos adversaires ne raffolaient pas des coups de katana. Sensei avait découpé le sien avec la précision d'un cuistot nippon dépiautant un fugu. Ce soir-là, nous disputâmes un match de foot endiablé avec la tête tranchée que Sensei nous avait ramenée. À chaque coup de pied, c'était nos peurs que nous frappions. Machine en fut vert de jalousie. Il déclara qu'il pouvait en faire autant. Facile.

Et voilà comment la *Guérilla* a commencé. Pour une histoire de fierté mal placée.

Machine ne donna plus de nouvelles pendant une semaine.

Nous étions en train de boire un coup à sa mémoire lorsqu'il reparut, plus mort que vif. Ce con avait traîné dans les rues, sans manger ni dormir, jusqu'à ce qu'un Daedalos se décide à l'attaquer (par charité, peut-être). Le trophée de Machine ne ressemblait à rien. Une tête, un cul, allez savoir. Sensei avait tranché son agresseur propre et net. Machine avait remodelé le sien à coups de poing.

Alors, la traque des Streums est devenue pour nous une mode, au même titre que les pulls troués, la musique grunge ou les Doc Martens.

Avant la fin du mois, nous avions tous au moins une coche à notre tableau de chasse. Tous, sauf les Intellos bien sûr… Vous ai-je dit que ces clowns-là n'avaient rien compris ?

Nous entretenions une saine compétition, à qui zigouillerait le plus d'ennemis. Machine écumait les rues, se réservant les quartiers les plus juteux. Parce que nous enchaînions les combats pour rester dans la course au meilleur score, nous nous tapions des gueules d'épouvante. Avec nos ecchymoses et nos groins tordus, nous effrayions les monstres.

Machine avait beau être crâneur et grande gueule (et ignare, et puceau, et…), il fallait lui reconnaître une qualité : quand une idée parvenait à se frayer un chemin dans son crâne épais, elle s'y installait pour longtemps. Sûrement à cause de tout ce vide, qu'il fallait bien occuper. Ainsi, à force de se colleter avec tout ce qui passe, il découvrit l'existence des armes daedalos. Il fallait le voir, fier comme un môme de deux mètres, le jour où il revint d'une de ses longues absences avec une épée-hache plus haute que Mab. Un dangereux joujou qu'il a baptisé Sleipnir{15}. Il pensait sincèrement que c'était le nom d'un groupe de métal. Je crois qu'il a confondu avec Slayer. Un inculte, disais-je, mais rigolo. Je crois que cette épée fut son plus grand amour.

Il va de soi que nous avons tous envisagé de la lui piquer, mais vu que c'était un coup à y perdre un bras ou une jambe, nous avons jugé plus sage de nous rabattre sur d'autres

fournisseurs : les Daedalos. Les pauvres. Nous les avons débusqués comme des garnements cherchent des œufs de Pâques, fouillant chaque immeuble à l'abandon, zyeutant sous chaque plaque d'égout. Si le Streum que nous abattions n'avait pas d'arme avec lui, nous nous mettions aussitôt en quête du suivant.

Bientôt, nous fûmes tous équipés d'armes streums, dont certaines franchement minables, mais c'était un début. Nous pourrions écrire des *Codex* entiers sur l'arsenal ennemi. D'ailleurs, nous l'avons fait. Inutile de se répéter. L'essentiel de ce que nous savons aujourd'hui, nous l'avons appris à cette période. Certaines armes daed' ont une âme, à leur manière, des appétits, de terribles pouvoirs et quelques souvenirs « empruntés » à leurs anciens maîtres. Bref, elles sont aussi fiables qu'un shaker bourré de nitroglycérine et peuvent faire autant de dégâts. Nous en sommes naturellement devenus fans.

Grâce au savoir contenu dans ces artefacts, nous avons pu pénétrer le territoire ennemi : l'*En-deçà,* vaste réseau de caves, de grottes et de terriers purulents cachés sous la ville. Notre entreprise d'abattage de monstres venait d'entrer dans l'âge industriel. Je peux vous dire qu'à compter de là, la terreur a changé de camp !

D'ailleurs, c'est le problème avec la terreur : elle change trop facilement d'allégeance.

Nous étions devenus une gêne pour les Streums. Une démangeaison anale. Nos ennemis nous le firent comprendre en nous donnant la traque. Plusieurs camarades ne rentrèrent jamais de mission.

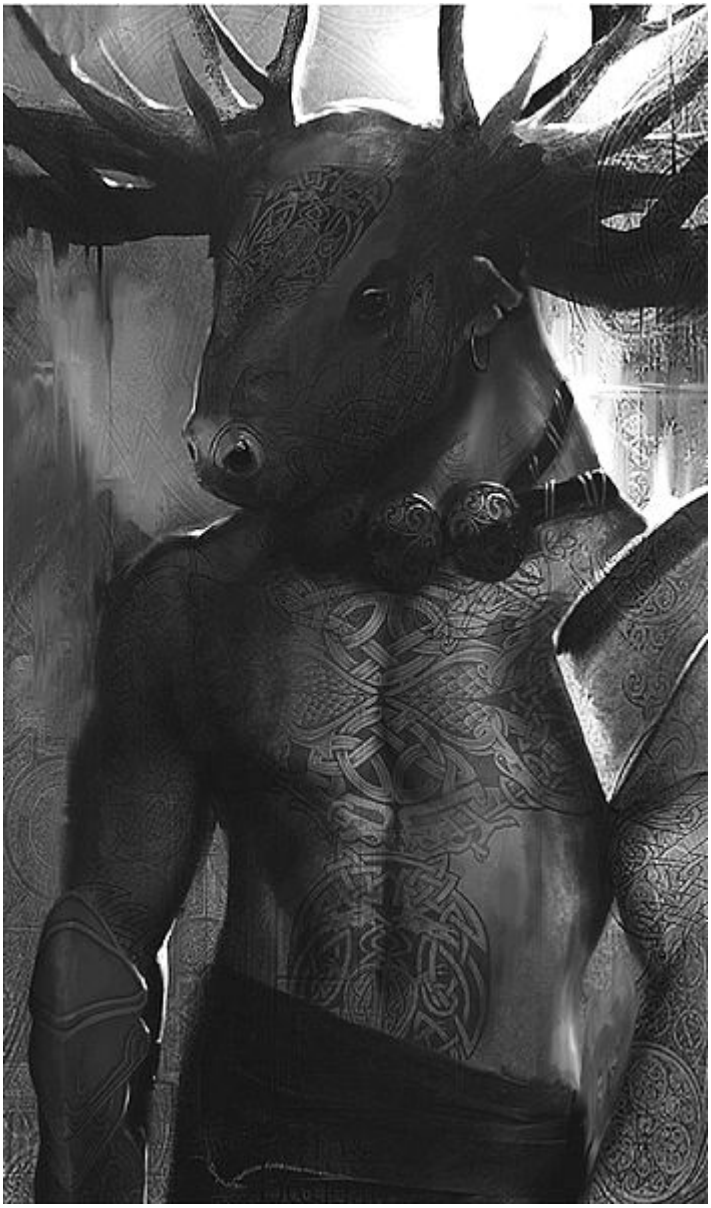
Puis notre adversaire finit par montrer le bout de son

mufle. Un soir, à l'intérieur de notre planque (une grande cave, louée une misère à un propriétaire peu curieux) nous trouvâmes un message du Brenn. Brun de Cúailnge était peu doué pour l'écriture, mais il se rattrapait question mise en scène. En notre absence, Rasoir, la plus menue et la plus jolie d'entre nous, avait été clouée au mur, jambes écartées. Ses organes avaient coulé sous elle, comme le liquide albâtre entre ses cuisses. On nous jetait un défi. Nous le relevâmes. Car de décrocher les restes fracassés de notre copine Rasoir nous avait à tous mis la rage.

Cette tragédie marqua le début de la guerre totale et de l'opération *Ad victoriam*[16]. Mais comme mes citations latines emmerdaient le monde, les autres en ont changé le nom sans mon avis et l'ont rebaptisée opération *Hiver Amarante.* Des incultes, je vous dis…

« Vénéneuse »,
Pilier et éclaireuse de la *Vigie*, disparue en mission

[Note de l'archiviste : début de lettre mélangé avec la recette du gratin de pain à la gelée de groseille et aux maroilles de Gargantua… Si vous trouvez la suite de ce texte, merci de la glisser sous ma porte et de ne pas me cafter à Sensei…]



« Un Brenn est un adversaire inimaginable pour vous les Recrues. Je ne veux pas dénigrer le travail fourni par Mab, dans sa classification des Daedalos. Mais ne vous laissez pas mettre en confiance par ses observations sur le menu fretin.

Un Brenn n’a rien de commun avec les monstres moisis qui poussent dans vos rues. »

17 [VINCENT]

De noirs contes de fées

Journal de Vincent Zych

Mardi 2 avril

Mes recherches m'ont appris quelque chose. Il existe un fond de vérité dans les légendes urbaines. Mais pas celui que j'avais imaginé.

Au fil de mes lectures, ces contes de béton m'ont dévoilé leurs fissures. J'y ai entrevu le ciment d'une logique. Une toile de faits divers sordides liés par de troubles ressemblances : répétition des modi operandi*, récurrence des lieux, absence de témoins. Un mystère tel un puits de ténèbres, une gueule béante dans laquelle je devais me jeter, afin de quérir des réponses. D'élucider le drame qui m'a ravi ma famille.*

Alors je suis descendu dans le terrier du lapin blanc. Ce que j'y ai vu m'a transfiguré.

J'ai d'abord épuisé les livres traitant du sujet. Des calembredaines, écrites moitié par des charlatans, moitié par des planqués. Je les ai vite délaissés pour m'abreuver à la source même des légendes urbaines, plutôt que de me contenter des racontars de seconde main.

J'ai traîné ma misère dans les bars, écouté jacter les épaves aux langues que la boisson déliait. J'ai erré dans les rues où j'ai troqué aux indigènes de trottoir – contre bières, clopes et menue

monnaie – des « perles de caniveau ». Ces fables impubliables, joyaux bruts dont nul éditeur ne voudrait. Où la bassesse atteint des sommets. De quoi saper le peu de foi qu'il me restait en l'humanité.

Ma mémoire est lourde de ces histoires, de ce caviar d'infamie. Peut-être qu'en coucher quelques-unes par écrit me vaudra des nuits plus sereines.

La mort de Compère Flatulence, par exemple. Un clochard dont l'imposante bedaine a fini par exploser en plein bus. Un barouf tonitruant. Un « feu d'artifesse », laissant les passagers couverts de guirlandes de tripailles, et le chauffeur obligé de s'arrêter, croyant à un attentat. En fait, une occlusion intestinale. Létale. De son vivant, le Père Flatulence n'aimait rien tant que balancer des pets gras dans les transports en commun, histoire de tordre le groin « aux bourgeois » qui lui refusaient l'obole d'une pièce ou deux. « Représailles olfactives », qu'il disait. Avec ses boyaux huilés de gros rouge, les munitions ne manquaient jamais. Une manie qui agaçait. Tant et si bien qu'anesthésié d'alcool, le gros Père n'a pas remarqué que des vauriens de médecine, revanchards, lui avaient scellé l'oignon-péteur à la super glu. Le pauvre est mort comme il a vécu, fidèle à lui-même.

J'ai tant d'autres sales fables à confier à ces pages, tant de pépites extraites des strates foisonnantes du grand-guignolesque.

Prenons la vengeance de Marie la Rouge, fillette de treize ans violée à l'arrière d'un cinéma par des lascars sidaïques, sans qu'aucun spectateur ne lui vienne en aide. Depuis, les sans-abris racontent qu'elle écume les salles obscures pour planter, dans le dos des sièges, des seringues contaminées. Je me souviens aussi de la faim des Sauceurs. Fétichistes blasés, aimant tremper leurs bouts de pain dans les cuvettes des toilettes publiques, s'adonnant la nuit à d'horribles soupers transubstanciatoires.

Et bien d'autres encore. Contes toxiques, auxquels nul ne s'expose sans risque. Rumeurs urbaines passées de bouche à oreille. Il m'en fallait toujours plus. Je voulais boire jusqu'à la lie la coupe de l'abjection. Je cherchais la Vérité, avec un grand « V »

aiguisé, de quoi m'ouvrir les chairs comme l'esprit. Les légendes urbaines en renfermaient-elles la clé ? Mythes anciens, travestis en faits divers récents. Boîte de Pandore ouverte sur nos peurs ancestrales. Le sexe, la mort, la barbarie humaine. La croyance viscérale au surnaturel.

À quoi servaient ces histoires, sinon de véhicule à une morale obscure. Une mise en garde secrète. Un avertissement hérité de nos aïeux, mais contre quoi ? Ou contre qui ? Cette question m'a hanté jours et nuits. Aussi ai-je décidé de tirer de leur sommeil les légendes les plus pernicieuses, monstres d'encre et de mots, endormis dans leur gangue de salive, de sueur et de trouille. Pour cela, je n'ai eu qu'à prononcer une phrase : « Quel est le branque le plus ravagé que tu connaisses ? » Et à la répéter, en des lieux de plus en plus interlopes. À des oreilles de moins en moins dignes de confiance. Jusqu'à être entendu des Parques des pavés et exaucé d'elles. Alors, des spectres tordus ont quitté la fange de l'oubli pour venir à moi.

J'ai recueilli les récits de fous témoins de l'impossible, de paranoïaques traqués par des ombres, de déments disparus sans laisser de traces, excepté celles nettoyées par le légiste. Rumeurs de corps absorbés par les murs, de caniveaux garnis de crocs. Croyances de poivrots en l'Âme des métropoles. Trop de morts au mètre carré, l'envolée des prix de l'immobilier dans l'au-delà. Au point de refouler les spectres ici-bas, entassés avec les vivants. Le béton, telle une éponge imbibée d'ectoplasme dégorgeant de surnaturel. Sans oublier les serviteurs invisibles de l'Âme de la ville. Les anges du bizarre, les saints patrons du suicide.

C'est ainsi que pour la première fois, j'ai entendu le terme « Daedalos ».

La seule Vérité. Celle avec un grand V. Que derrière les plus terribles des légendes urbaines se cachent des créatures qui n'ont rien d'humain.

Vincent lève le nez de ses notes.

Derrière les fenêtres à double vitrage, le jour décline, soleil mourant en fin de course parabolique. La nuit s'engouffre par la porte du crépuscule.

Vincent, penché sur son bureau, baigne dans la douce lueur d'une ampoule à économie d'énergie. Des haut-parleurs égrènent des notes jouées à l'orgue, introduction du morceau *Controlling crowds*, trip hop éclectique du groupe Archive. Le chant, démarrant tout en retenue, n'est qu'un bourdonnement à ses oreilles, un catalyseur pour sa concentration. Des images lui viennent alors qu'il écrit des songes éveillés nés de la musique. *Une cité nocturne, ses tours orgueilleuses, façades de verre et de béton, cafards de rêves et de tombes, architecture écrasante, habitants concassés, reclus dans leur solitude, confis de morosité.*

La nuit est en marche, il la sent venir avec appréhension. La musique semble receler comme une mise en garde et le chanteur de répéter : « *Here they come*[17] ».

Vincent s'assoupit sur sa chaise. À peine a-t-il dormi deux heures cette nuit, peut-être moins la précédente. Le monde qui l'entoure lui semble vide de consistance. Un songe sans épaisseur, dont il s'attend à se réveiller.

Un cri, en partie étouffé, le premier de la nuit. Venant de la cave, en dépit de ses coûteux efforts d'insonorisation. Un autre que lui ne l'aurait peut-être pas entendu. Comme il maudit ses sens aiguisés ! Au deuxième cri, il hésite. Au troisième, il se lève de sa chaise et décide d'aller voir… la source de ces pleurs d'enfant.

Les plaintes se font plus distinctes à mesure que Vincent descend les marches. Suppliques étouffées par le bois et la

brique, compagnes de ses nuits. Il descend vers sa damnation, répondre à l'appel venu des profondeurs. *De la cave.*

Au bout d'un couloir, il dévoile un accès masqué par un rideau à fleurs d'aspect inoffensif. Derrière se dressent des étagères croulant sous le capharnaüm et une porte, découpée dans la pente des escaliers, une vraie cave de contes pour enfants. Mais pour l'heure, c'est le contenu des étagères qui intéresse Vincent.

En exhalant un soupir las, il enfile une combinaison intégrale de motard, lui qui n'a jamais touché une moto de sa vie, casque compris. Il s'entoure d'une ceinture de bricolage au contenu agressif : cutters, scies… Il remplit une seringue d'un tranquillisant pour chevaux, qu'il remise ensuite dans une poche. Il ceint ses épaules de plusieurs épaisseurs de corde. *Sans oublier le tee-shirt propre, très important le tee-shirt propre.* Il empoigne un vieux tee-shirt délavé des Ramones, au logo craquelé. Lorsqu'il s'estime prêt, c'est-à-dire lorsqu'il ressemble à un acteur de vidéo SM amateur, il approche de la porte. *Parce que le ridicule ne tue pas…* au contraire de ce qui l'attend en bas.

La porte. L'ultime seuil. Frontière massive, cloison étanche entre deux dimensions de sa vie. Assemblage de titane et d'acier riveté, d'une épaisseur dissuasive, montée sur une rangée de gonds patibulaires. En tout point plus résistante que sa porte d'entrée. Commandée à une entreprise belge. Inspirée des fameuses *panic rooms*, ces pièces secrètes et sécurisées à la mode chez les riches familles américaines, fantasmes architecturaux pour paranoïaques. Montée en toute discrétion, au noir, par un petit artisan portugais ne parlant pas un mot de français.

Du bel ouvrage qui tiendra encore lorsque la maison se sera écroulée, aussi avenante qu'un bunker. Avec un défaut, cependant. Un professionnel ne manquerait pas de noter au premier coup d'œil qu'elle a été installée à l'envers.

En effet, quel intérêt d'avoir monté le dispositif d'ouverture

manuelle à l'extérieur ? À moins que, depuis le départ, ce n'eût été le but recherché. Une *panic room* transformée en prison. Quelle idée saugrenue.

Face à la porte, Vincent hésite. Son dos courbaturé par le stress le lance péniblement, comme si ses muscles tendus étaient à la veille de rompre. Après cette journée éprouvante, a-t-il vraiment besoin de s'infliger cela en plus ? Ne peut-il attendre demain ?

N'est-ce pas un combat de trop pour aujourd'hui ?

Il a déjà ouvert cette porte une fois par le passé, alors qu'il n'était pas au mieux de sa forme. Une imprudence qui a bien failli lui coûter la vie.

Inutile de tenter le diable…

Avec le frisson de soulagement de qui vient de s'éviter une rude tâche, il ôte son casque. *Cela pourra bien attendre demain. Je me sens trop vulnérable.*

Soudain, les hurlements redoublent de l'autre côté, lui faisant lâcher la corde et la seringue, qu'il écrase dans un mouvement de panique. *Bordel de m…*

Alors les doutes reviennent.

Il chausse son casque en grognant.

Il pose la main sur la clenche, ouvre, encaisse sans broncher le hurlement qui lui saute à la figure. Au-delà, des marches descendent dans les ténèbres. Il presse le bouton de la télécommande miniature, tenue à son cou par une chaîne, qu'il range ensuite sous sa combinaison. La porte se referme sur ses cris et ses secrets. Et sur lui.

La cave est plongée dans la pénombre. Pierres humides, salpêtre sur les murs, des lambeaux de peinture blanche adhèrent encore, vestiges lépreux de jours plus heureux.

Vincent progresse à la façon d'un enfant au zoo, à l'approche de la cage au fauve. La bête a beau être enchaînée, l'instinct a la peau dure et commande de garder ses distances.

Des fois qu'elle se libère si on l'approche, comme dans un mauvais film.

Une puanteur douceâtre, pourriture arrosée de parfum. Vincent ne supporte pas l'odeur des déjections, inévitables, d'autant plus qu'il a espacé ses visites ces derniers temps. Le manque de progrès significatifs, ces dernières semaines, a eu raison de son enthousiasme. Il a pris avec lui de quoi nettoyer. Hors de question de laisser cette cave devenir une porcherie.

Il nettoie l'urine qui a coulé au sol, il continue jusqu'au pied d'une table, il remonte… La table est vide. Ce qu'il a pris pour de l'urine n'est que le contenu d'une bouteille de soda qu'il a dû renverser dans un accès de rage la fois dernière.

— Pitié… fait une voix tremblotante derrière lui.

Il l'avait laissée attachée sur la chaise.

— Laissez-moi partir… Je n'en parlerai à personne…

Pour ça, elle ne risquait pas, non. Pour ce qui est de parler en revanche, oh si, elle allait parler, elle finirait bien, il ne lui laisserait pas le choix.

Il allume posément une lampe ancienne, en acier, comme dans les vieux polars, récupérée sur une braderie. Il la braque sur elle.

— Arrêtez, ça fait mal…

Elle ne peut se défendre, ses mains solidement arrimées dans son dos. Il y a veillé.

Un cathéter, relié à une poche vide depuis longtemps, perce la peau diaphane de son cou, nourrice glacée et douloureuse. Insuffisante. Elle dépérit. Ses joues sont plus creusées, les cernes sous ses yeux d'un gris de cendres. Il se refuse à l'alimenter autrement. Que redoute-t-il ? Qu'elle lui croque un doigt ? *À la vérité, oui. Et une telle blessure ne manquerait pas de susciter des questions.*

Pour la même raison qu'il ne lui a jamais acheté de vêtements à sa taille. Un homme célibataire, sans enfant,

achetant ce genre de vêtements ? On le prendrait pour un détraqué, à coup sûr. *Or je suis parfaitement sain d'esprit*, songe-t-il en se tournant vers l'établi d'outils. Il ramasse un cutter sale. Le contact du plastique ergonomique le rassérène quelque peu. Il se retourne. Il affronte le regard qui ne le quitte plus, assis sur sa chaise. Ce regard figé de la petite fille ligotée, vêtue d'un tee-shirt des Crânes, dix fois trop grand pour elle, lui tombant si bas qu'on dirait une robe.

Parfaitement sain d'esprit et résolu à ne pas se laisser impressionner.

La fillette le dévisage avec un air penaud de chaton qu'on approche d'une rivière. La lampe dans le dos projette sur elle son ombre, immense, ogre de conte pour enfants.

— Laissez-moi partir ! Je serai gentille ! Vous serez débarrassé de moi ! Vous ne me reverrez jamais !

Il lui entaille la joue, ligne carmin sur la courbe osseuse des pommettes. *Une bonne façon de dire bonsoir.* Elle hurle. Il arrose la plaie de sel. Elle pleure. Il enfonce des trombones entre les lèvres de peau tranchée pour maintenir la plaie béante. Il s'écarte quand elle rue, dans l'espoir vite déçu de faire tomber les trombones. La chaise, soigneusement rivetée au sol, ne bronche pas. Vincent recule néanmoins, comme s'il rechignait au moindre contact.

Comme s'il répugnait à toucher la fillette, autrement que du bout de ses instruments. Tranchants les instruments, de préférence.

Il répète l'opération maintes fois, à l'intérieur des cuisses, sur les seins absents de la fillette…

Puis il prend un tabouret et s'installe à côté d'elle. Un livre est ouvert sur ses genoux, tel un recueil de contes à lire aux enfants avant de dormir. Excepté que celui-ci est couvert d'une écriture manuscrite et que les histoires qu'il relate ôteraient le sommeil aux garnements les plus endurcis. Vincent caresse le dos d'une page blanche. Vierge.

— Bonsoir Neith…, dit-il en prenant un stylo.

Elle ne réagit pas. Son menton mignon tombe sur sa poitrine, regard pointé vers le sol et les larmes écrasées entre ses pieds.

— … J'espère que tu seras plus bavarde, cette fois.

Elle tourne brusquement la tête, masque de fureur, félin pris dans les phares d'une voiture : « Et toi j'espère que tu sais ce que tu fais, lui crache-t-elle au visage. Et, quand je sortirai, la façon dont ton insolence sera récompensée. »

Toujours la même rengaine. *Des promesses, des promesses.*

La nuit va être longue.

18 [CODEX METROPOLIS]

Love you to death[18]

LETTRE d'adieu
DE VÉNÉNEUSE À Sensei
[Deuxième partie]

Opération Hiver Amarante

La fin atroce de Rasoir avait été comme une porte, par laquelle nous étions entres dans l'âge adulte. Nous comprendrions plus tard que l'opération *Virtus unita fortior* n'avait été que le brouillon maladroit de *l'Hiver Amarante.* Bref, nous devînmes vraiment méchants.

Sur les stèles de nos camarades tombés, nous versâmes du sang plutôt que des larmes.

L'*En-deçà,* ce nid à Streums dont nous avions découvert l'existence, fournit un exutoire à notre douleur. À chaque raid dans les hameaux souterrains de nos ennemis, nous appliquions une justice équitable : la mort pour tous. Pas de veuves. Pas d'orphelins. Pas de jaloux. Rien que des cadavres, égaux devant les vers. Nous brûlions les temples de divinités oubliées, nous volions du matériel d'alchimiste et des substances louches que les Intellos nous réclamaient. Nous leur rapportions des grimoires de magie, et parfois le magicien avec, que le Thaumaturge torturait des nuits entières pour lui extirper ses sales petits secrets. Nous dynamitions les taudis de nos ennemis, saccagions leurs maigres possessions. Nous

tracions dans l'*En-deçà* une route de ruines que même les rats évitaient, une balafre de cendres qui serait notre signature. Nous étions terriblement remontés. Je n'ai jamais été aussi fière de nous qu'à cette époque.

Parfois, nous croisions d'autres Éveillés. J'en ai peu parlé, parce qu'ils n'en valent pas la peine. Aucun n'avait jamais daigné nous prêter main-forte. *Bella gerant alii* : laisse les autres faire la guerre. Voilà qui les résume bien : des couards attentistes, juste bons à prendre les paris à qui gagnerait au bras de fer : Brun de Cúailnge ou nous. Tous des pétochards, comme nous en aurions la preuve plus tard. Au moins évitaient-ils de nous mettre des bâtons dans les roues. Nous avions un accord à base de « fais pas chier ». C'était efficace. D'autant qu'à l'aune de nos carnages, ils mesuraient ce qu'ils risquaient à nous chercher noise.

À force de razzier l'*En-deçà,* toujours plus profond, nous avons localisé le château souterrain du Brenn. Les pertes portaient nos effectifs à une quinzaine. Nous avons lancé l'assaut du castel du Brenn, qui ressemblait à une porcherie bâtie par un paysan mégalomane. Un taudis de planches vermoulues et de maçonneries éboulées, où croissaient les détritus et les maladies. Souvent, nous avions été surpris par la misère de nos ennemis, mais celle de Brun de Cúailnge atteignait des records. La rouille rendait ses armes de siège inopérantes. L'humidité avait gâté ses provisions. Ses douves lui servaient de latrines. Ses armoiries faisaient toc et sa forteresse avait des accents de quart-monde. Alors, avec nos explosifs derniers cris et nos cocktails Molotov cousus main, nous avions presque des scrupules.

J'ai dit « presque ».

Des semaines durant, nous avons préparé notre équipement. Puis nous sommes descendus lui rendre une petite visite de voisinage. Tous. Même les Intellos ont rejoint notre expédition, pour une obscure raison qui ne nous apparaîtrait que plus tard. Leur étrange insistance à nous

accompagner aurait dû me mettre la puce à l'oreille. Hélas, j'avais la tête ailleurs et de solides prétextes d'être inquiète. J'avais rendez-vous avec un Minotaure en rut pour une corrida volcanique.

Bien sûr, les Intellos ne nous ont été d'aucune utilité, mais cela nous nous en doutions depuis le début. Nous les avons embringués avec nous comme d'autres emportent un fer à cheval ou une patte de lapin : pour nous porter chance et rien d'autre.

Dans les boyaux ombreux et flippants de l'*En-Deçà,* les Intellos nous collaient aux basques comme des morbacs. Mais dès que nous sommes arrivés en vue du castel du Brenn, que nous avons épaulé nos lance-flammes bricolés maison et notre dynamite artisanale, curieusement, nos chers camarades si futés et si distingués se sont volatilisés.

Morale de l'histoire : le courage ne s'apprend pas dans les livres.

Nous nous retrouvions seuls face au danger.

Nous avons quand même envoyé la sauce. C'est sûr qu'après, on y voyait plus clair. Et qu'il faisait plus chaud. Les flammes montaient jusqu'à lécher la voûte de la grotte, assez haute pour accueillir un HLM. Un incendie sous terre, vous imaginez un peu le merdier ? Nous, non. Surin, notre artificier, s'était montré trop zélé. Nous transpirions comme des bœufs. Coïncidence, le Minotaure a surgi à ce moment-là.

Gévaudan vous transcrirait mieux que moi le côté épique de son apparition. Il écrirait sans doute que Brun de Cúailnge était un colosse albinos, que ses cornes creusaient des sillons dans le plafond rocheux, que son front dur comme le roc décrochait les stalactites qui pleuvaient sur nous en épieux mortels, qu'à chacun de ses pas, ses sabots provoquaient un vacarme de tonnerre et qu'il pouvait cracher des flammes par le cul.

Objectivement, le fait est que le Brenn larmoyait, qu'il

toussait beaucoup et qu'il était couvert de suie. J'aimerais vous y voir : nous venions tout de même de lui changer sa bastide en barbecue. Ce qui ne l'empêcha pas de nous charger. Bien au contraire.

Nous fîmes alors un constat édifiant : on n'arrête pas un minotaure qui charge. Les lances plantées dans ses flancs, son dos hérissé de flèches témoignait du sort funeste réservé à ceux qui s'y étaient essayés. Sort que nous risquions, sous peu, de partager.

Le *Bâtard* était bien parti pour nous flanquer une avoinée. Il se battait avec deux marteaux de guerre. Au bout de chaque manche, un roc gros comme un menhir, serti dans des entrelacs de bronze. L'équivalent médiéval d'une bombe thermobarique. Ses frappes étaient lentes, mais son allonge éléphantesque. Pour espérer le toucher, nous devions danser entre ses coups. Lorsque l'un de nos camarades ratait son esquive, il finissait éparpillé, comme une mouche sur un pare-brise. Ses tripes pleuvaient sur nous, nous nous prenions les pieds dedans. Depuis ce jour, j'ai le dégoût de la viande hachée. Trop de mauvais souvenirs.

En somme, nous étions dans la bouse jusqu'au cou. Nous avions perdu trois des nôtres et c'est à peine si nous avions chatouillé Brun de Cúailnge. Nous ne lui avions crevé qu'un œil et il en avait quatre. Nous pensions être ridicules. C'était faux. Nous étions géniaux : nous avions prouve que le tyran pouvait saigner. Les autres Éveillés (ceux qui plus tard deviendraient les Indés) n'attendaient que cela pour s'inventer une vocation de résistants. Des girouettes, je vous dis.

Soudain, des volées de flèches explosives, des carreaux d'arbalètes empoisonnés ont pris le Brenn pour cible. Des revolvers et des fusils aussi, mais seulement pour le bruit. Il fallait au moins une explosion ou du poison pour affaiblir le *Bâtard.* Gévaudan et Rôde-la-nuit ont poussé des cris de joie. Perso, je les trouvais niais. Qu'est-ce qu'ils espéraient ?

La suite, chacun la connaît. Elle est la cause de la rancœur (pas près de s'éteindre) entre Vigies et Indés. Assailli de toutes parts, Brun de Cúailnge s'est senti en danger. Alors, il a poussé son meuglement. J'ai failli rendre mon déjeuner. Cette saloperie bouffait trop carné, son haleine puait. Son cri, on aurait dit le ventre de cette putain de ville qui gargouillait. Impressionnant, dans le genre gastrique. Mais le pire, ce n'était pas le beuglement du Brenn, mais les répliques qui y faisaient écho. Le vieux chef daed' appelait des renforts et sa garde personnelle lui répondait. Les ombres se sont mises à vomir des miniatures de minotaure, de taille humaine, version champion de culturisme.

Si les « unions » de Brun de Cúailnge avec des Éveillées s'étaient avérées infructueuses, on ne pouvait en dire autant de ses saillies avec d'autres Streums. À juger par l'abondance de sa progéniture, le vieux saligaud devait entretenir tout un harem de stakhanovistes du sexe. Et encore : nous avions éliminé la majeure partie de ses rejetons avec nos explosifs. Ce qui n'avait pas mis les survivants de meilleure humeur, loin de là. Au lieu de nous aider, les futurs Indés nous avaient enfoncé un peu plus la tête dans le caca. Jusqu'à présent, seul l'orgueil colossal du Brenn nous avait sauvés. Il pensait en finir avec nous, seul, afin de faire un exemple. L'arrivée des Indés avait changé la donne. Plus question de jouer : le *Bâtard* déployait toutes ses forces contre nous. C'était la lutte finale.

Je vous le donne en mille : les Indés choisirent cet instant critique pour s'enfuir. Nous laissant couler dans les profondeurs du plus inextricable merdier que l'on puisse imaginer.

Alors j'ai su que j'allais mourir. Et pourtant, je me suis fait une promesse. Que si je m'en sortais (à supposer que la Mort ait posé un congé ce jour-là), cette lâcheté se paierait. Était-ce

une prémonition de ma part ? Je vous laisserai en juger.

Toujours est-il que La Pétoche et Nitro, deux Piliers que perso je n'ai jamais pu blairer, ont eu un trait de génie. Avec leurs mousquets streums, ils ont pris le plus « frêle » des minotaures juniors en otage. Après tout, nos ennemis formaient une grande « famille », non ? Ils ne laisseraient pas mourir leur petit frère sans tenter de le sauver, pas vrai ? La Pétoche et Nitro ont attiré l'attention de l'immense fratrie. Ils ont feint de vouloir s'enfuir en usant de leur otage comme sauf-conduit. Ils ont appâté nos ennemis dans un boyau étroit. Là, ils ont déclenché ce qu'il leur restait de plastique. Un « boum ! » à ébranler les colonnes des deux. Ils ont certes failli provoquer l'effondrement de toute la grotte et notre mort à tous, mais n'empêche… C'est le plus bel acte de bravoure auquel je n'assisterai jamais.

Des acouphènes plein les oreilles, nous autres Piliers nous sommes relevés. Nous avons épousseté les gravats qui nous recouvraient. La smala du Brenn avait péri ou agonisait. Mais le gros du travail restait à abattre : leur patriarche.

Mes souvenirs du combat final contre Brun de Cúailnge sont embrouillés et je ne suis pas la seule dans ce cas. Certains détails sont peut-être mieux là où ils se trouvent : égarés dans nos mémoires. Je m'en tiendrai aux seuls faits qui ne souffrent aucune discussion.

Le premier, que Sensei m'a soustraite à une fin certaine. Aspect positif : il m'a évité de périr encornée. Aspect négatif : un épieu planté dans le flanc du Minotaure lui a labouré les yeux et ôté la vue. Je crains qu'il ne m'ait jamais pardonné.

Le second, que Sensei nous a à tous tiré le cul des ronces. J'ai entendu toutes sortes de versions à ce sujet. Mais moi, je sais ce que j'ai VU. Sensei, la gueule ensanglantée, s'était relevé pour affronter son adversaire. Brun de Cúailnge allait nous charger d'une seconde à l'autre. J'avais une entorse et mon binôme haletait comme un asthmatique. Notre compte était bon. Comment Sensei pourrait-il nous sauver ? Il ne

portait qu'un hakama déchiré et Sleipnir, l'épée-hache streum que Machine lui avait lancée, après s'être retrouvé lui-même hors de combat, les tripes à l'air pour avoir voulu trop en faire.

Le Brenn mugit et fonça droit sur nous. Chaque coup de sabot faisait voler des mottes d'humus et de cendres. Une vague de pure terreur m'a tétanisée. J'ai perdu le contrôle. Je n'étais encore qu'une enfant. Mon mental s'est effondré. Je voyais ce monstre fondre sur moi.

Il semblait courir au ralenti. Majestueux. Mortel. Je clignai des yeux. Il était déjà sur nous. Sa masse occupait tout notre champ de vision. Comme si l'univers tout entier était en pétard contre nous.

Au début, j'ai cru que Sensei n'avait fait qu'un pas de côté et une roulade pour esquiver la charge. Je n'ai *vraiment* compris ce qui venait de se passer que lorsque le Brenn a gargouillé. Dans son sillage, la bête avait semé des éclaboussures luisantes. Des giclées que la pénombre faisait paraître noires. J'associai cette image à la rigole d'un abattoir, charriant le sang des carcasses égorgées. C'était presque ça.

Sensei, d'un geste fluide, lui avait sectionné la carotide. Modeste, il prétendrait plus tard qu'il avait joué de chance. Sa cécité l'avait protégé de cette vision tétanisante qu'était la charge du Minotaure. Spectacle qui faisait perdre leurs moyens aux autres Piliers. Sensei, lui, s'était concentré sur le souffle de son ennemi. De là lui venait sa victoire.

Perso, je continue de croire que Sensei ne nous a pas tout dit.

Le comment de sa victoire est demeuré un mystère. J'admets qu'à cet instant, nous nous en foutions comme de notre premier canif. Nous avions vaincu le Brenn. Il nous restait à exécuter la dernière part de notre mission, celle qui, je crois, motivait les neuf dixièmes d'entre nous : le pillage.

La tanière du Brenn (ses décombres fumants, du moins) nous tendait les bras. Il n'y avait qu'à se baisser pour ramasser ses trésors. Toutefois, nous les Cogneurs étions mal en point. Nous avions tenu la première ligne tout le combat et subi les « caresses » de Brun de Cúailnge, or l'*homo sapiens* n'est guère taillé pour supporter l'affection d'un minotaure. Nous souffrions de séquelles allant de l'assortiment de fractures jusqu'à l'éviscération sommaire (même une fois cicatrisés, les points de suture de Machine lui feraient comme une fermeture éclair de l'aine au plexus et ses prothèses en acier le rendraient plus que jamais digne de son surnom). Croyez-vous que nos compagnons Intellos nous aient attendus ?

Ils se sont servis les premiers, les salauds. Je ne les crois pas lorsqu'ils affirment n'avoir rien trouvé de valeur ni dans les coffres du Brenn ni dans son donjon. À quoi serviraient les monstres, sinon à veiller sur des trésors ? Ou alors, c'est que j'ai trop abusé des jeux de rôles étant ado. Nous les Cogneurs fûmes spoliés de notre part du magot et j'aime autant vous dire que l'affront ne sera jamais oublié.

Heureusement, il y a une justice. Car malgré tous leurs diplômes et leurs neurones, les Intellos étaient passés à côté du jackpot. Comme quoi, rien ne vaut l'instinct. Car cette découverte cruciale, qui allait bouleverser nos vies, ce fut moi qui la fis.

Je mentirais si je prétendais avoir mesuré du premier coup d'œil la portée de ma trouvaille. Je me souviens avoir pensé plutôt : « Qu'est-ce que c'est que cette merde ? » Mes bandages suintaient de pus et de sang. Je marchais à peine. J'étais de mauvais poil, de découvrir le castel du Brenn mis à sac sans même trouver une babiole juste assez craignos pour finir en souvenir. En longeant les douves, je découvris le tracé d'un frêle cours d'eau, que je suivis jusque dans une autre grotte,

plus petite, dont l'entrée disparaissait derrière un enchevêtrement de racines. Là, je profitai de la fraîcheur vivifiante d'un lac souterrain.

Nul trésor en vue, sauf peut-être pour Mab qui raffolait des moisissures phosphorescentes et des champignons photogènes abondants dans l'*En-deçà.* Si j'avais été d'humeur romantique, peut-être me serais-je extasiée sur les reflets chatoyants que la végétation lumineuse faisait naître à la surface de l'eau, sur les bas-reliefs exquis (figurant le chaudron de Dagda, comme me l'apprendrait Koudelka) qui plongeaient jusque dans l'onde pure. Mais ce lieu enchanteur n'abritait rien de valeur, aussi décochai-je un coup de pied à un caillou dont le seul tort était d'être à portée, avant de bouder.

Parce que je n'étais pas pressée de rejoindre mes compagnons (ces enfoirés qui ne m'avaient rien laissé) et parce que mes plaies puaient, je décidai de me désaper et de piquer une tête. J'en avais besoin. Je ne me souvenais plus de mon dernier bain.

Ce qui me marqua, ce fut le courant, assez fort. Si je n'avais eu pied, j'aurais pu facilement être entraînée. L'eau était aspirée dans une anfractuosité, comme une bouche de pierre et de ténèbres, qui béait sous une petite falaise de gypse. Sans doute communiquait-elle avec d'autres grottes inondées. À l'aplomb de cette embouchure, un sculpteur avait gravé un motif dans la roche, aux proportions majestueuses. Trois spirales, tournoyant autour de la même origine, qui deviendraient le symbole de *FiCaBa.* Vous saurez bientôt pourquoi.

Soudain, je pris conscience d'une présence dans la grotte, avec moi. J'aperçus Koudelka, debout sur le seuil. J'allais le traiter de sale voyeur (j'étais nue, je vous rappelle). Mais j'aurais dû me méfier, plutôt. Cet abruti avait l'air paniqué et il était incapable de bander pour autre chose qu'un bouquin. « Sors de l'eau ! » qu'il me cria. « Non mais tu prends tes rêves pour des réalités, *amigo.* » Voilà ce que j'allais lui répondre,

connement.

Lorsque des mâchoires se refermèrent sur ma jambe, pour m'entraîner sous l'eau et me secouer en tous sens comme un chemisier pur coton dans une essoreuse épileptique.

Après, ce fut le *black-out*.

Je repris conscience sur la berge. Koudelka me recousait la jambe. Il en manquait un beau morceau. Depuis, j'ai du mal avec les mecs qui me trouvent « à croquer ». Les eaux du bassin étaient rouges de sang. Le mien et celui du *Carcharias* qui m'avait attaquée (voir la fiche n° 11 de Mab pour plus d'infos sur cette gourmande saloperie). La carcasse de cette horreur gisait à côté de moi. Sympa le voisinage. Et Mab qui effectuait des prélèvements, radieuse. J'aurais gommé son sourire à coups de poing.

Une énigme subsistait : comment ce Streum avait-il pu apparaître dans ce lac sans que je le remarque ? Aucun accès n'était assez gros pour qu'il ait pu s'y faufiler. J'en fis l'observation aux autres. « Félicitations », me répondit Koudelka. « Tu as découvert un portail vers le *Sidh*. Un accès vers le monde des Daedalos. » De ce jour, je pris instantanément les portails en grippe.

J'ai eu tout le temps de repenser à cette affaire. Je ne suis pas aussi paranoïaque qu'on le prétend (attendez de faire connaissance avec Rôde-la-nuit). Mais je crois que les Intellos étaient au courant de l'existence de ce portail. Grâce à ces vieux bouquins dans lesquels ils étaient toujours fourrés. Un truc en lien avec les tumulus celtes, les lignes telluriques et toutes ces conneries auxquelles je ne croirai jamais. Je ne comprenais pas pourquoi ces trouillards avaient insisté pour nous accompagner, alors que d'ordinaire une bonne castagne

leur répugnait. Cela expliquait tout. Depuis le début, ils cherchaient l'entrée du *Sidh*. Comme vous le verrez, la suite tendrait à me donner raison.

Notamment, lorsque je suggérais de régler le problème en faisant exploser cette foutue caverne. Certes, j'avais perdu pas mal de jus, mais pas mes esprits. D'ailleurs, mes camarades Cogneurs étaient du même avis. Autant extirper la mauvaise herbe jusqu'à la racine. Vous auriez dû voir les Intellos tirer la gueule. On aurait cru que je proposais d'incendier une deuxième fois la bibliothèque d'Alexandrie. Bien entendu, ils ont refusé de se montrer raisonnables et nous avons tous plus ou moins commencé à dégainer notre quincaillerie. Je ne crois pas que nous les Cogneurs aurions frappé les premiers. Question carnage, nous étions repus. Côté Intellos, j'en suis moins sûre. Les insultes de Gargantua et du Thaumaturge sont des plaies à vif dans ma mémoire. Ces salauds savaient trouver les mots.

Nous ne saurons jamais si nous avons évité le bain de sang, ce jour-là. Car finalement Gévaudan et Sensei se rangèrent à leurs arguments. Ils baissèrent dans mon estime. Nous ne détruirions pas le portail, mais son emplacement serait tenu secret. Mab se chargerait d'en contaminer l'eau et nous nous relaierions pour monter la garde.

Une mauvaise solution. Là aussi, le temps me donnerait raison. Nombre de compagnons finiraient par succomber à l'appel du *Sidh* et des noires merveilles qu'il recèle. Quitte à déserter la *Vigie* et oublier leur devoir.

Mais je veux croire qu'à cette époque, même les Intellos pensaient bien faire. Ce furent eux qui suggérèrent de nous dénicher un nouveau squat, au plus proche du portail, afin de toujours garder un œil sur lui. Le Thaumaturge proposa de nous installer dans le castel du Brenn. Je lui collai une beigne. Passer ma vie sous terre, merci bien ! Nous regagnâmes la *Surface*. L'aube se levait, je me souviens. Une volée de pigeons s'envola du toit d'une usine, des ateliers abandonnés que la

veille nous avions aperçus sans les voir. L'ombre de cette friche industrielle tombait sur nous, colossale, inquiétante. Nous avions trouvé notre nouveau repaire, à nous, les sentinelles du bizarre. Notre poste de vigie, d'où nous veillerions à ce que nul ne franchisse la frontière du *Sidh.* Il y a des décennies, les usines Fives-Cail Babcock (que nous rebaptiserions FiCaBa) étaient mortes. Aujourd'hui, la *Vigie* renaissait de leurs cendres.

La suite, chacun la connaît. Koudelka prit la tête de la *Vigie,* parce qu'il était le plus âgé et qu'il faut être fin diplomate pour empêcher la horde de primates que nous étions de s'entrégorger. De plus, les responsabilités exerçaient sur les nôtres un effet analogue à celui d'un filet de citron sur une huître. Ç'aurait pu être pire. Nous aurions pu élire Machine.

N'empêche. Moi aussi je m'étais proposée pour ce job. Et les autres avaient ri. Détail que tout le monde oublierait. Sauf moi…

SI VIS LIBES, PARA BELLUM

Sensei, tu m'as demandé l'histoire de la *Vigie,* la voici. Une histoire inachevée, dont les chapitres névralgiques restent à écrire. Mais ce sera sans moi, puisque tu m'as condamnée à l'exil. Que me reproches-tu, vieux frère ? D'avoir assassiné deux Indés ? De t'avoir trahi ? C'étaient eux, les traîtres. Eux qui étaient à la tête des Indés, la nuit où nous avons affronté Brun de Cúailnge. Eux qui nous avaient abandonnés quand tout avait tourné au vinaigre. Alors oui, je les ai tués. Je ne l'ai pas avoué devant le conseil (dont les membres sont trop jeunes pour avoir vu nos amis mourir, je n'ai aucun compte à leur rendre). Ce qui ne t'a pas empêché de me condamner. Alors je l'avoue : c'était moi. Sur leurs ventres gras, ma lame a gravé les noms de Pétoche et de Nitro. Nos camarades morts par leur faute. Te souviens-tu d'eux ?

Accessoirement, ces pourritures projetaient de s'en prendre à toi. Je me moque que l'on me montre du doigt. Si la *Vigie* a besoin d'une tête à offrir aux Indés pour les calmer, soit. Mais n'en doute pas : tôt ou tard, il te faudra les éliminer avant qu'eux ne le fassent.

D'autant qu'à présent, plus personne ne couvrira tes arrières.

Je pars en mission. Il y a d'autres villes à libérer, d'autres Éveillés qui ne demandent qu'à embrasser notre révolte. Je pars pour Arras, tenter de raisonner l'une des plus anciennes familles Fianna : les Karmina. Nos émissaires n'en sont jamais revenus. Mais je crois qu'ils m'écouteront. Il faut que cesse le règne du Brenn d'Arras, celui qu'ils appellent le Roi d'Automne et sa cour de Sylvères dépravés.

Tu ne t'es jamais demandé pourquoi j'ai veillé sur toi. Pourquoi je me suis sali les mains afin que tu restes irréprochable. Je ne te crois pas sans cœur. Je pense plutôt que tu es comme tous les mecs : un crétin nombriliste. *Sayônara, Sensei, shinu hodo suki*[19].

Ta loyale Vénéneuse

P.J. : un dernier mot. J'ai mené ma petite enquête sur ton entourage. Ci-joint, tu trouveras la liste de ceux qui songent à te trahir. Tu sais ce qu'il te reste à faire…

(Dans la marge, note de Koudelka : Cette liste s'est volatilisée…)

« Vénéneuse »,
Pilier et éclaireuse de la *Vigie,* disparue en mission

[Note de l'archiviste : J'ai retrouvé la deuxième partie de la lettre de Vénéneuse dans la benne à ordures. C'est malin de me faire des blagues pareilles ! J'ai dû me battre avec les éboueurs pour la récupérer ! Du coup, j'en ai fait une copie, nananère !]

« Nous avons lance l'assaut du castel du Brenn, qui ressemblait à une porcherie bâtie par un paysan mégalomane. Un taudis de planches vermoulues et de maçonneries éboulées, où croissaient les détritus et les maladies. »

19 [CAMILLE]

Vigie pirate

Une enceinte de béton délimite les abords de l'usine. Une grille de fer forgé, rongée par les intempéries, en interdit l'entrée. Ses barreaux découpent la chiche lueur des réverbères qui tombe en stries sur les visages de Camille et d'Ambre, dont les menottes rutilent.

La Chasseuse jette un regard en arrière pour s'assurer qu'elles n'ont pas été suivies. Son visage a perdu toute couleur. Son épaule lui fait un mal de chien. Par chance, le saignement a cessé. Pendant ce temps, la jeune Recrue lutte contre le portail récalcitrant qu'elle débloque d'un coup de latte.

Elles traversent ensemble un terrain en jachère, éden de ronces et de mauvaises herbes englouti par l'ombre écrasante d'un ensemble de hangars. Ici vit la communauté de la *Vigie,* telle une colonie de vers rongeant le cadavre des aciéries Fives Cail Babcock, dernière grande friche industrielle de la ville. Ils en ont fait leur QG, rebaptisé « FiCaBa » par ses habitués.

FiCaBa, gâtine de dix-sept hectares, ancien bastion de l'industrie sidérurgique, berceau des locomotives à vapeur, des ascenseurs de la Tour Eiffel, du pont Alexandre III. Gisant de carreaux cassés et de poutres rongées, stèle à la mémoire d'un glorieux passé, dont peu se souviennent. La crise et la mondialisation, les chiffres et la compétition en ont eu raison, tel un titan abattu par des nains. Depuis 2001, les horloges s'y sont arrêtées. FiCaBa dort à présent de ce sommeil *lovecraftien*

semblable à la mort, *Grand Ancien* récupérant de ses blessures, attendant que vienne l'heure de sa revanche. La pluie ruisselle sur les triangles de ses toitures aiguës, comme elle ferait sur les plaques dorsales d'un dragon d'acier. Le vent hurle dans ses halles immenses, grondements d'estomac vide. Dans la cour ouest, le tracé des rails sur les pavés évoque des labours de griffes, les murs éboulés des stigmates d'affrontements, comme si c'était là-bas que FiCaBa avait été terrassée par l'économie, l'argent et le temps.

La double porte taguée se referme. Les deux femmes pénètrent dans un atelier spacieux, plongé dans les ténèbres. Dans un renfoncement, des escaliers s'enroulent en colimaçon rouillé, menant aux anciens quartiers des contremaîtres qui ont été réaménagés en chambres depuis. Au bas des marches, une Camille exténuée s'apprête à prendre congé pour se coucher. « Tu t'fous d'moi ? Tu vas m'laisser en plan, comme ça ? » chuchote Ambre pour ne pas réveiller ceux qui dorment. « Tu m'accompagnes, jusqu'à c'que j'sois débarrassée d'ces saletés, dit-elle en faisant cliqueter ses menottes.

— Et où allons-nous ?

— Aux cachots. »

Camille frissonne. Elle a entendu nombre d'histoires sur cet endroit, dont aucune qu'elle n'a envie de vérifier.

Leur marche silencieuse les entraîne à travers plusieurs bâtiments, reliés par des passerelles, des couloirs, telles des artères tissées entre les organes d'une bête de béton, assoupie. Des organes dont elles connaissent la fonction. FiCaBa leur dévoile son anatomie communautaire, où chacun a sa place, macro-organisme tendu de muscles et de vérins, symbiose carburant au diesel et à la sueur. Les tatamis usés du dojo de Sensei ressemblent à une vieille peau de latex. Dans le chenil de Zed, les ronflements de ses chiens évoquent un moteur tournant au ralenti. Les appareils de musculation de Sturm et ses *nazi-skins* ressemblent à des squelettes de métal, attendant d'être vêtus de chair.

« Viens ! » ordonne Ambre en pénétrant dans l'armurerie de Forge, déserte à cette heure. Camille renifle l'atmosphère familière d'huile et de poudre. Aux murs, des râteliers supportent des armes anciennes reproduites avec un soin exquis : des fleurets, des guisarmes, des hallebardes… C'est ici que Camille a reçu son fléau d'armes, des mains du forgeron lui-même. Sur un établi, un bec-de-corbin attend de recevoir son nouveau manche, pour remplacer celui brisé lors des combats.

Ambre dégaine sa pétoire daed' en grimaçant. Son épaule droite la lance horriblement. « Mon flingue s'est enrayé. Tu vas écrire un mot à Forge pour moi… » Camille arrache une feuille d'un bloc de papier graisseux. Sous la dictée de la Chasseuse, elle écrit à l'armurier que les munitions fondues spécialement pour le calibre d'Ambre ne sont pas encore au point. « C'est chiant, se plaint cette dernière. Rien ne vaut quelques bonnes balles streums, mais elles deviennent aussi rares qu'une vierge de quinze ans. C'est à cause d'là camelote de Forge que nous avons eu les flics au derche ! » Elle s'explique : sans cette « foutue détonation » dans la station de métro, jamais « les keufs » n'auraient effectué un contrôle d'identité. Déflagration dont la faute incombe à la poudre employée par Forge : un mélange classique à base de salpêtre, de soufre et de charbon. « Ma pétoire mérite mieux. »

Tout en rédigeant, Camille observe l'arme du coin de l'œil. Un spectacle inquiétant : l'objet se compose certes d'acier, mais aussi d'os et de viscères. Ambre n'a pas conscience du regard posé sur elle, tandis qu'elle ôte le faux fond d'un placard pour exhumer un coffre dérobé. Elle y cache son flingue. Une précaution tout sauf inutile : les armes daeds' attisent les convoitises.

Camille fronce les sourcils : a-t-elle rêvé ou vient-elle d'entendre Ambre chuchoter quelque chose à son arme ? Non, ce doit être la fatigue qui l'abuse.

Elles quittent l'atelier pour reprendre leur déambulation.

Elles atteignent le « Stock », seul bâtiment de FiCaBa dont l'accès soit réservé aux Chasseurs.

« C'bâtiment a été construit durant la Seconde Guerre mondiale, précise Ambre. Ça explique sa particularité.

— Laquelle ?

— Il s'enfonce sous terre. Architecture antiaérienne », répond-elle en s'immobilisant devant un monte-charge vétuste.

Un ascenseur plongeant droit dans les secrets de FiCaBa. La descente les secoue, comme de glisser le long de l'œsophage d'un géant pris d'une quinte de toux. Puis les grilles s'ouvrent sur un corridor plutôt coquet, aux boiseries décorées motifs floraux, dans la tradition de l'Art nouveau. « Mignon, n'est-ce pas ? raille la Chasseuse. C'est là que le directeur et sa bourgeoise se réfugiaient lors des bombardements de 44. »

Ambre s'arrête devant une porte en noyer, rehaussée d'arabesques. En plus de la serrure d'époque, trois autres ont été ajoutées, qu'elle entreprend de déverrouiller. « Voici l'endroit qu'on appelle le confiscatoire. Nous y entreposons les objets streums dangereux. Tu peux sortir la lyre de ton sac… »

Presque à contrecœur, Camille s'en sépare. L'objet pèse une tonne, en plus de faire froid dans le dos. Sur une armature d'acier rouillé, en U, des lanières de cuir ont été enroulées. Un cuir sinistre, où l'on distingue des grains de beauté et des tatouages, et dont la provenance exclut le doute. Quant aux boyaux des cordes, ils sont trop gros pour avoir appartenu à un chat. Elle soupire. C'était sa seule piste.

Lorsque Camille fait mine d'entrer dans le confiscatoire, Ambre lui barre le chemin. « Où vas-tu ? Donne-la-moi. Toi tu restes là. » La porte lui claque au nez.

Ambre ressort de la pièce plus livide qu'elle n'y était entrée. « Quoi ? s'inquiète Camille.

— Rien. C'te pièce est pleine de mauvais souvenirs.

Barrons-nous. »

Au terme d'une nouvelle descente à bord du monte-charge cahotant, elles rejoignent les geôles : un couloir obscur, au sol de béton nu rendu glissant par effet de capillarité.

Des cellules y ont été aménagées à partir d'anciens box de stockage où les ouvriers rangeaient autrefois le carburant et les matières premières. « L'Armée française, puis les Résistants ont entreposé leurs armes ici. C't'un lieu de lutte, Recrue. Y'a des fantômes dans ces briques, du sang et des larmes coulés dans c'béton. Si ces murs pouvaient parler… »

Et en effet, les murs parlent. Leurs moellons envahis de lichen les saluent par des cris. Des appels, des menaces, des suppliques. De sous les portes d'acier riveté, telles des gueules fermées sur le passé, suinte une salive de sang et d'urine, de pus et de sanie. La puanteur est indicible, elle s'élève semblable à un souffle monté des abysses, un crachat jeté à la face de la Raison. Cette puanteur d'étable mal tenue, ce parfum d'abattoir : celui de la roue de la torture.

Partout, Camille repère des traces de lutte : ciment labouré par des griffes, tôle engoncée par des cornes, vitre criblée d'impacts de balles. Un alphabet de mort, noircissant les pages du livre de la souffrance. Suivant son regard, la Chasseuse commente : « Trop fragiles, ces cellules. Juste bonnes pour les Streums bas de gamme. Nous les faisons parler. Ils nous apprennent beaucoup. À Scalpel, surtout. Il a pas son pareil pour délier les langues… »

Scalpel s'abaisse à cela ? Camille ne verra plus du même œil la seringue du médecin de la *Vigie*.

En écho à cette pensée, la Recrue effleure les manches d'une rangée d'outils sales. Son dégoût doit transparaître, car sa camarade se justifie : « À la guerre comme à la guerre, Recrue. Les scrupules sont un luxe. Nous n'sommes pas pires qu'Eux. Si tu veux toujours dev'nir Chasseuse, tu d'vras te salir les pognes. Sinon, t'as qu'à t'mettre au tricot, ça occupe aussi. » Ambre essaie-t-elle de la décourager, à la veille du

Rite de passage ?

« Le poste de surveillance. Nous sommes arrivées. T'peux t'asseoir là. »

« Là » désigne une chaise de jardin d'un vert diarrhéique, qui jouxte un guéridon rayé de style Empire, sur lequel trône un faux vase Ming crachant ses géraniums fanés. Si les Streums détenus ici ont un minimum de sens esthétique, ce mobilier hétéroclite doit constituer le clou des supplices qu'on leur réserve.

Plus intrigant est l'immense tableau noir accroché au-dessus. « Le tableau de chasse », murmure Camille. *Ainsi il existe bel et bien.* De lui vient le nom « Chasseur », en vogue à la Vigie. À l'instar d'un vieux western, les photos des Streums recherchés y sont scotchées sur l'ardoise. Un objet tout sauf anodin. En plus de fournir un signalement précieux des spécimens les plus dangereux, ce dispositif constitue une prouesse. Communément, la technologie humaine n'enregistre nulle trace des Daeds. Sur les photos et les vidéos, ces derniers ne laissent que des silhouettes floues. À moins de posséder un don particulier, comme en développent certains Éveillés, par de patients efforts. Ambre compte parmi eux.

En se concentrant, elle peut faire apparaître les Daeds sur ses clichés. Elle guette des heures durant sur les toits, à l'affût d'une proie.

Camille observe ces photos étalées pêle-mêle, agrémentées de commentaires. Un instantané figure les poubelles d'un grand restaurant, dans lesquelles un Trollusque blindé ripaille de têtes de poissons. Sous un abribus, un Grandgosier dégoise ses mensonges fielleux à l'oreille d'une épouse malheureuse. À la fenêtre cassée d'un immeuble, une Fabelline relie son livre de contes ténébreux avec du cuir de nouveau-nés. Embusqué derrière les troncs d'un parc public, un Échardoir attend le passage d'un joggeur isolé…

Camille envie les Chasseurs. Elle imagine ce qu'elle pourrait faire de telles informations. Combien il lui serait aisé,

alors, de remonter la trace de son enfant…

« Qui t'a laissée rentrer ? » s'enquiert une voix grave dans son dos.

Un géant à la longue tignasse blonde l'observe, tandis qu'il essuie ses grosses pognes dans un chiffon sale. La Recrue note combien ses mains sont abîmées. Il y a des années, la peau de ses paumes a dû lui être arrachée. Des crevasses et gerçures lui mangent les doigts.

Un liquide verdâtre lui a fraîchement giclé au visage. *Du sang de Streum ou quelque chose d'approchant.* À sa ceinture pend une scie dégouttant d'humeurs visqueuses. « Salut mon cœur, susurre Ambre, en déposant un bécot sur un coin propre de sa joue mal rasée. Tu t'souviens de Camille ?

— Qu'est-ce qu'elle fait là ?

— Son éducation. Elle pourrait nous rejoindre, bientôt.

— À la bonne heure, dit-il en se fendant d'un sourire. Toute aide est la bienvenue. Camille ? Enchanté, tu peux m'appeler Godrick. »

Il s'assombrit lorsqu'il remarque la blessure d'Ambre et ses menottes. « Encore du grabuge, mon amour ? » Le détachement de Godrick est feint. Ses yeux bleus trahissent son inquiétude. D'une démarche pesante héritée de ses ancêtres normands, le géant rejoint un râtelier. Il y prélève une épée bâtarde que personne à part lui ne saurait soulever, prisonnière d'un fourreau hérissé d'énormes écailles irisées. Une arme daed', légendaire à la *Vigie* : la première jamais récupérée, baptisée Sleipnir. Un artefact que Godrick tient de son père, le Pilier « Machine ».

« Reculez ! » prévient-il. La lame tirée de son écrin dégage un froid glaçant. Du givre étoile son tranchant sculpté dans l'ivoire : celle d'un croc de titan. Son cœur a été évidé, ciselé pour accueillir d'énormes vertèbres prises dans une gangue de glace. Du fourreau vide s'élèvent des volutes de fumée, comme s'il contenait de l'azote liquide. Quelle que soit la

créature à laquelle cette dent a appartenu, Camille souhaite ne jamais la croiser.

Ambre tend ses mains entravées. D'un moulinet, Godrick fait sauter ses chaînes. Même les bracelets gèlent pour devenir aussi friables que du verre. Ils se fendillent et choient en morceaux. « Voyons cette blessure à présent, déclare le Viking en rengainant son arme. Heureusement, Scalpel laisse toujours du matériel par ici… »

Godrick soigne l'épaule d'Ambre. La balle n'a fait que la frôler, une chance. La Chasseuse en est quitte pour quelques points de suture.

« Tu devrais aussi jeter un œil à Camille. Elle aussi a morflé. »

Camille rougit à l'idée de laisser Godrick lui ausculter la poitrine. Le colosse se méprend sur les raisons de sa gêne : « Ne crains rien, tu es entre de bonnes mains. J'ai recousu Ambre tant et tant de fois que je pourrais le faire les yeux fermés. » Elle se laisse faire.

Lorsqu'il saisit son hameçon à coudre, elle s'inquiète toutefois : « Vous n'auriez pas un anesthésiant ? » Ambre rit à s'en tenir les côtes. Godrick sort une bouteille de vodka. « L'analgésique de Madame est servi. » Godrick lui rafistole le sein aussi délicatement qu'il peut. La douleur n'en est pas moins cuisante. Camille s'enivre jusqu'à ce que l'analgésique « maison » fasse effet. L'opération terminée, Ambre conclut : « T'peux être fière, la Recrue. La plupart auraient déjà vidé leurs boyaux. » Ce qui est aussitôt fait.

Godrick leur sert un café noir, un vrai poison, juste ce dont ils ont besoin. Ambre vient se blottir dans ses bras. *Ils forment un beau couple,* songe Camille.

Cette seule pensée suffit à lui mettre les larmes aux yeux. Leur bonheur lui rappelle cruellement le vide affectif de sa propre existence, l'apesanteur émotionnelle qui l'entoure. Sans compter le souvenir des mains de Godrick posées sur elle, qui

la trouble.

« Ça va pas ? » s'enquiert Ambre. Camille se force à sourire. Une perle de tristesse lui roule sur la joue. « Chéri, tu peux nous laisser ? Faut qu'on cause entre filles. » Le géant se lève pour effectuer une ronde.

Ambre prend la Recrue dans ses bras. Camille lui est reconnaissante de ne poser aucune question. La Chasseuse se contente de s'ouvrir à elle, de lui confier sa propre expérience : « Moi aussi, ma première année à la *Vigie,* j'l'ai passée à chialer tous les soirs. J'appartenais à une longue lignée d'Éveillés. J'étais née avec le *Don.* Aux yeux des autres, j'étais une aristo. Y m'en ont fait baver, tu peux m'croire… »

Camille connaît les grandes lignes de l'histoire. Ambre est une descendante directe des Karmina. Si le dixième des ragots que l'on colporte à leur propos est véridique, il n'est guère étonnant qu'elle ait fui sa famille pour rejoindre la *Vigie.* Malgré la méfiance que son arrivée a suscitée.

« Tout a changé quand j'ai rencontré Esméralda. La meilleure Chasseuse à avoir arpenté cette saleté de ville. Personne ne lui tenait tête. Elle m'a prise sous son aile. Elle a fait d'moi la femme que je suis. C'est elle qui m'a mis le pied à l'étrier, en me confiant ma première proie… »

Ambre garde ce souvenir intact dans sa mémoire. Elle était sur la piste d'un Streum impliqué dans une série de meurtres sordides. Les corps des victimes avaient été vidés « comme des dindes de Noël, toute leur tuyauterie interne arrachée… pour être farcis de sable ». Du sablon qui puait le sang et la mort. Camille se redresse sur son siège.

« Du sable ?

— Oui. Le Marchand de Sable n'en est pas à son coup d'essai. Je le traque depuis des années. Je te l'ai dit : il est mon client. »

La jeune femme prend le temps de digérer cette information.

« Qu'est-ce qui s'est passé, ensuite ? demande-t-elle. Je n'ai jamais rencontré d'Esméralda à la *Vigie.* Où est-elle ? »

Ambre se rembrunit. « C'est pas tes oignons, Recrue. »

Elle se lève de sa chaise, le visage fermé et s'en va. Au passage, elle bouscule Godrick qui rentrait de sa ronde. « Hé, ça va pas ? » Il tente de la retenir, en vain. Le regard qu'il lance alors à Camille lui donne envie de se réfugier sous terre. « Explique-moi : quelle mouche l'a piquée ? » La jeune femme lui retrace leur conversation. Le géant soupire. « Il n'y a que trois noms qui ont le don d'agacer Ambre, dit-il. Nous nous abstenons de les prononcer. Esméralda est l'un d'eux. Ne lui pose aucune question à ce sujet.

— Je serais moins tentée de le faire, si je comprenais pourquoi.

— Crois-le ou non, j'en sais à peine plus que toi… »

Même après des années de vie commune, Ambre reste avare de détails sur ce point. Au fil du temps, certaines pièces du puzzle ont pris place. Lorsqu'elle était Recrue, Ambre a commis une erreur. « La seule qu'on pourrait jamais lui reprocher. » Elle a chassé seule, contre l'avis de son mentor. Elle n'était pas de taille, bien sûr. Esméralda lui a sauvé la vie, au prix de la sienne. La culpabilité suit Ambre comme une ombre. Elle ne connaîtra la paix que lorsqu'elle l'aura vengée. « Cette affaire est sa rédemption. Je n'ai qu'un conseil à te donner : tiens-toi hors de son chemin.

— Je ne veux qu'aider ! » se récrie Camille.

Son insistance gêne le Viking, qui réplique d'un ton cassant : « Nous n'avons pas besoin de toi. Nous possédons un atout… Un objet que ce Streum viendra récupérer. Tes initiatives maladroites mettent notre plan en péril…

— De quoi vous jactez, tous les deux ? l'interrompt Ambre. T'es encore là, Recrue ? »

Godrick baisse les yeux. « Tu devrais partir. »

Camille ouvre la bouche. Elle voudrait se décharger du secret qui lui pèse : son pacte avec le Craqueuhle, ce sceau d'infamie qui la brûle. Puis elle réalise que l'occasion qu'elle attendait a déjà filé. Elle se lève. « Bonne nuit. »

Nul doute qu'elle sera mauvaise. Car il lui faudra s'endormir avec le poids de sa conscience, telle une ancre coulant dans l'abîme des songes.

« FiCaBa dort à présent de ce sommeil *lovecraftien* semblable à la mort, *Grand Ancien* récupérant de ses blessures, attendant que vienne l'heure de sa revanche. La pluie ruisselle sur les triangles de ses toitures aigues, comme elle ferait sur les

plaques dorsales d’un dragon d’acier. »

20 [VINCENT]

Vilaine petite fille

Journal de Vincent Zych

Dimanche 6 janvier

« Daedalos. »

Ce mot a bouleversé ma vie. La première fois que je l'ai entendu, c'était de la bouche d'un vieux sans-abri. « Le Roi Georges », les enfants du quartier l'appelaient ainsi. Il comptait parmi mes pourvoyeurs d'anecdotes sordides. Je lui troquais régulièrement ses horribles histoires contre une bonne bouteille. Un marché honnête. Ses récits différaient de tout ce que j'avais entendu jusqu'alors. Je suspectais mon homme de cacher, sous ses dehors d'épave, un esprit brillant. Un poète du bitume. Un génial débris qui, s'il avait daigné prendre la plume, aurait pu atteindre l'envergure d'un Burroughs ou d'un Bukowski.

Un soir où Georges avait bu plus qu'à son habitude (c'est-à-dire à en perdre la raison), il a lâché ce mot. « Daedalos. » Il l'a murmuré, comme une confession. Il a parlé de créatures invisibles, de monstres de fables pour enfants, qui hanteraient les venelles des villes les nuits sans lune pour se nourrir des âmes seules. Georges marmonnait dans sa barbe, aussi n'ai-je pas tout compris. Il semblait reprocher aux Daedalos leur rôle dans le drame qui l'avait jeté à la rue. J'ai cru à une faribole. Une élucubration d'alcoolique. Des créatures qu'il avait créées de toutes pièces pour les rendre responsables de ses malheurs. Les mauvaises consciences

sont promptes à se fabriquer des boucs émissaires. Je l'ai méprisé pour cela. Car je m'estimais alors bien plus malheureux que lui.

Le décès brutal de mes amours, Julie et Vanessa, m'avait détruit. Mes recherches n'amélioraient en rien mon équilibre mental précaire. Ni mes fréquentations : des excentriques, des fous, des marginaux… Bientôt, j'ai souffert d'hallucinations. Les visions ont commencé avec la mort de ma famille, puis sont allées crescendo. Parfois, les protagonistes des légendes urbaines semblaient prendre vie sous mes yeux. Ni les visites auprès de spécialistes ni les remèdes onéreux n'y changeaient quoi que ce soit. J'ai fini par cesser de dilapider mon argent et par feindre d'ignorer ces apparitions.

Sur ce point, Georges et moi nous comprenions. Outre notre déchéance et notre aversion de l'humanité, nous avions en commun de partager les mêmes hallucinations. Domaine dans lequel ce vieux sac à vin jouissait d'une expérience ô combien supérieure. J'ai tôt acquis la conviction que Georges gardait la majorité de son savoir pour lui. En devenant son confident exclusif, je suis parvenu à lui faire baisser sa garde. Il a fini par m'expliquer que j'étais un « Éveillé ». Je lui ai répondu qu'il avait trop bu. Il m'a annoncé que j'allais progressivement m'ouvrir à la « Vue *». Je ne l'ai pas cru. Il m'a dit que je n'étais pas seul. Je lui ai répondu qu'il se trompait : j'étais la créature la plus solitaire qu'il ait croisée. Puis il s'est mis à divaguer, à propos d'une organisation d'Éveillés, la* Vigie*, et de leur lutte perdue d'avance contre les Daedalos. Tout cela puait la théorie du complot. Je l'ai laissé à ses délires d'ivrogne.*

Ensuite, à plusieurs reprises, il a voulu partager des bribes de son érudition au sujet des Daedalos. Je l'ai écouté d'une oreille distraite. J'en ai oublié la moitié depuis. À mon plus vif regret. Soudain, il m'a pris par la manche. Je répugne aux contacts physiques. Il m'a soufflé son haleine pourrie aux narines. Il m'a dit qu'il pouvait voir la haine croître en moi, à la manière d'un cancer. Il m'a dit que bientôt, j'accéderai à l'Éveil, en totalité, mais que cela ne m'apporterait que malheur. Je lui ai rétorqué que l'Éveil ne semblait guère lui avoir davantage réussi. Il a raffermi sa

prise. Il m'a tenu un long monologue, dans un sabir mystico-azimuté, où il était question de plusieurs chemins vers l'Éveil et du fait que je me sois engagé sur le plus obscur d'entre eux. Du charabia de diseuse de bonne aventure. Je lui ai répondu que je m'en contrefoutais. Les portes de l'Enfer pouvaient bien s'ouvrir grandes pour moi, je n'en avais cure. Pourvu que je comprenne quelle malédiction avait frappé ma femme et ma fille. Et que les responsables soient punis.

Je ne l'ai compris que trop tard, mais Georges voulait me sauver. De mes démons, de mon passé. Il voulait me présenter ses amis, à même de m'aider. Eux aussi, des Éveillés. Cette rencontre n'a jamais eu lieu, toutefois. Le lendemain, j'étais seul à notre point de rendez-vous. Je lui en ai voulu. Jusqu'à ce que j'apprenne par la presse, dans les colonnes « faits divers » desquelles j'étais habitué, qu'un chauffard avait percuté un sans-logis avant de prendre la fuite. Un accident survenu à quelques pâtés de maisons de notre rencard. Georges avait tiré sa révérence. Mon instinct m'a susurré qu'on l'y avait aidé.

Son décès m'a laissé plus seul que jamais. Je n'ai pas cherché la compagnie d'autres Éveillés. Je ne voulais plus courir le risque de perdre quelqu'un. Aussi, pour moi, la solution a-t-elle consisté à n'avoir personne. Je n'ai nul besoin d'ami, seulement d'ennemis. Du combustible pour entretenir ma colère, les rues en foisonnent, la mort de Georges m'en avait fourni la preuve. Il ne me manquait que le moyen de les débusquer. Je devais traquer les Daedalos là où ils seraient les plus vulnérables. Dans leur tanière. Mais comment repérer un de leurs nids ? Une fois encore, les légendes urbaines m'ont fourni la solution. C'est ainsi que je me suis mis en chasse de maisons hantées.

Des habitations où les meubles bougent tout seuls et dont les occupants ont une fâcheuse tendance à disparaître. Il faut bien avouer que tout cela sentait les Daedalos à plein nez. J'étais encore loin de m'imaginer à quel point j'avais mis dans le mille.

Aussi ai-je enquêté sur les « maisons-monstres », ces bâtisses vouées au malheur de leurs occupants. Elles sont plus nombreuses

qu'on ne l'admet communément. Des agents immobiliers peu scrupuleux ont bâti leur fortune sur elles. Percevant leur commission à chaque fois que leurs habitants successifs s'en échangeaient les titres de propriété. Avec autant d'empressement que s'il s'agissait de refourguer un lot de grenades dégoupillées.

Afin de faciliter mes investigations, j'ai joué le rôle de l'acheteur naïf. J'ai démarché tout ce que Lille compte d'agents immobiliers véreux.

C'est ainsi que la Maison Caffart est entrée dans ma vie.

Et le secret scellé dans ses murs décrépits…

Vincent repose son carnet sur son établi, à côté de ses gants sales et de son cutter poisseux. Il observe sa captive, pas mal amochée.

Il n'y a guère que la pointe de ses seins qu'il ait épargnée. Pour la bonne raison que Neith est dépourvue de tétons. Quelqu'un les lui a arrachés. Des cicatrices roses, en forme de croix, les remplacent. Preuve qu'elle a subi des tortures avant les siennes, sévices dont elle refuse de parler. Une expérience qui explique sans doute sa résistance à la douleur.

La nuit est déjà vieille, sans que Vincent n'ait rien pu tirer d'elle. Une vilaine petite fille, plus coriace qu'il n'y paraît. *Oh oui, coriace à s'y casser les crocs, à y laisser sa santé, sa raison.*

Les premiers signes ne se font guère attendre. Les plaies bourgeonnent, repoussant les clous hors la peau qui se referme. Les chairs brûlées pèlent en parures d'automne, glissent en feuilles mortes sur le derme frais et lisse régénéré en dessous. Bien vite s'estompent les outrages infligés à la beauté séraphique de la gamine. Ses chairs expulsent le métal que son bourreau y a méchamment enfoncé : lames, vis,

fourchettes, dont elle est hérissée, telle une poupée vaudou croisée porc-épic… Les uns après les autres, les accessoires retombent en tintinnabulant, piètre récompense pour l'acharnement sadique de Vincent, de les y avoir plantés. Pauvre consolation : de savoir qu'ils ralentissent la cicatrisation et que leur expulsion cause à l'infortunée victime un mal de chien.

Vincent s'assied sur un tabouret rouillé. Il lutte contre la fatigue. Difficile pour lui de maintenir si longtemps sa concentration. Les contours de Neith tendent à devenir flous, sa peau translucide, au point de distinguer la chaise au travers. *Respire, focalise-toi !* Les orbites du quadragénaire sont pleines de braises douloureuses, le nerf optique en filament de tungstène porté à l'incandescence, à lui frire la cervelle. Migraine ophtalmique de magnitude dix, corniche surplombant l'abîme de la rupture d'anévrisme. D'autres, moins déterminés que lui, se seraient évanouis. Des heures qu'il n'a pas relâché sa *Vue,* ne fut-ce qu'un instant. Un effort herculéen dont il ignore les risques. Neith, non.

— Je ne céderai pas, murmure-t-elle. Tu t'épuises en vain à la veille d'une longue journée de travail.

Si elle escomptait jouer la montre contre lui, il a de quoi lui clouer le bec :

— J'ai été suspendu. Ils vont me virer. J'ai tout le temps de m'occuper de toi.

Un mensonge. Un rendez-vous crucial l'attend demain, quoiqu'elle n'ait nul besoin de savoir. Il doit lui saper tout espoir auquel se raccrocher. Il force encore sa *Vue* pour la détailler. Son aura, caractéristique de ses *semblables.* Un halo anthracite, une brume poisseuse couleur goudron. Il se canalise encore, son regard huilé de larmes, mettant en balance cette capacité de concentration à laquelle il doit tout : ses études, sa carrière. Et son *Don.* Sa *Vue* franchit un cap supérieur. L'aura de Neith se parc de nuances nouvelles et d'une texture vallonnée rappelant la chair de poule. *De*

l'appréhension. À l'instar des humains, leur aura renseigne sur leur état d'esprit. Il suffit de lever le voile, le même qui *Les* dérobe aux pauvres sens du commun des mortels. D'aiguiser sa perception lui met les nerfs à vif, comme de s'exposer à la morsure d'une froide bise, surgie de nulle part. Une *Vue* perçante, acquise à un prix disproportionné : son passé, son avenir et le peu qu'il lui restait de compassion.

Des marbrures noires dans l'aura de Neith, pareilles à des racines, celle d'un secret, qu'il lui faut arracher comme mauvaise herbe. *Que me cache-t-elle ?* Tournant autour d'elle, il passe au crible chaque détail, jusqu'à trouver le pot aux roses : ses liens, dangereusement entamés, ne tenant plus que par un fil. Lui ouvrant les poings de force, il y découvre la responsable. Une lame de cutter émoussée, qu'elle a subtilisée. Il la ligote d'une nouvelle corde, en sus de la première, imperméable aux insultes qui pleuvent sur lui. *Ne jamais baisser sa garde.*

— Fini les enfantillages. Peut-être vas-tu te mettre à table, à présent ? Ou préfères-tu être punie d'avoir tenté de t'échapper ?

Un silence boudeur lui répond, ponctué d'un boniment :

— J'ai rien fait. Pas ma faute si la corde s'use toute seule. Pas moi qui l'ai choisie.

Une mauvaise foi à l'épreuve des balles. Que Vincent choisit d'ignorer :

— Cesse de jouer les sales petites pestes, veux-tu ?

— Les compliments ne te mèneront nulle part, rétorque-t-elle d'une voix deux tons plus bas. Pas plus que les câlins. Tu connais mes conditions. Libère-moi.

Et de river son regard au sien pour qu'il y lise combien elle ne plaisante pas, du haut de ses trois pommes et demie.

— Pourquoi tout compliquer ? Essaierais-tu de le protéger ?

— Je ne protège que moi. Une fois que tu auras obtenu de moi ce que tu souhaites, je cesserai de t'être utile. Tu me tueras.

— Non. Je te relâcherai. Tu as ma parole.

Elle ricane, manquant s'étouffer avec un caillot de sang.

— Que vaut-elle, la parole de l'homme qui torture une fillette dans sa cave ? Pff, les mâles. Égoïstes et menteurs, et ce ne sont que vos moindres défauts !

Il soupire. Il reporte son attention sur un point situé derrière la chaise. Le mur nord de la cave, abattu, jamais rebouché. De la tuyauterie à nu, viscères de la maison transpirant leur malaise et leur eau croupie. Un souvenir de la façon dont Neith est entrée dans sa vie.

— Je connais une certaine petite fille qui va être privée de repas pendant très très longtemps, lâche-t-il, agacé.

Lille, drôle de ville, où les briques accouchent de curieux mystères. Cette nuit-là, gravée en lui à jamais, où alerté par du bruit, il a éventré les moellons pour exhumer leur secret. Ce qu'il y a découvert. Une image singulière qu'il emportera dans la tombe. Une échéance peut-être proche, au rythme où vont les choses.

— Tête de mule, dit-il autant à l'attention de la fillette que du silence. Donne-moi un nom.

— Nan !

Interjection enfantine. Si l'on excepte la cave et les liens, la puanteur et la torture, le tout pourrait passer pour un jeu charmant. Si l'on oublie aussi que, par ce refus, cette *petite peste* condamne une autre victime à une *mort certaine. Cruels, les enfants. Et têtus avec ça.*

Pour la énième fois, Vincent essuie ses larmes. Sa *Vue* ne va guère tarder à le lâcher. Incapable alors de voir Neith ou d'entendre ses réponses, cet interrogatoire perdra le peu de sens qu'il lui reste. Avant de sortir, il la rhabille d'un tee-shirt

propre, celui des Ramones, qu'il a descendu à son intention. Ainsi accoutrée, flottant dans le XL qui lui tombe aux genoux, elle semble plus petite que jamais. Les vêtements de Vanessa lui iraient sans doute mieux. Mais ouvrir les cartons poussiéreux pour se confronter à leur contenu demeurera encore longtemps au-dessus de ses forces. De plus, ce serait *obscène*. Hors de question d'utiliser les affaires de sa chère petite fille pour vêtir… *ça*.

— Tu bandes ? questionne une voix fluette tandis qu'il lui passe la tête dans l'encolure.

Son regard balaie nonchalamment la perspective de ce corps nu, jeune et souple, offert. Pourquoi se retenir ? Qui en saura quoi que ce soit ? Et puis, ce n'est pas comme si elle était humaine. Elle reste l'une des Leurs. Sans compter qu'il échouerait à se rappeler sa dernière partie de jambes en l'air… Autant de considérations qui ne lui traversent pas même l'esprit. Il sourit. Il rit même, d'abord sous cape, puis aux larmes. Un éclat sans joie, flirtant avec la crise de nerfs. Avant de planter là *cette chose* et ses ruses. Dans l'intimité de son caleçon, un néant flasque, le zéro absolu de l'excitation sexuelle. Confortant, si besoin est, deux choses qu'il savait déjà. D'une, qu'il n'est pas pédophile. De deux, que pour bander à la vue d'un bout de chou, assurément, *il faut être monté à l'envers*.

Le genre de certitudes auxquelles il fait bon se raccrocher les nuits de tempête, quand votre boussole morale s'affole, vous laissant seul à la dérive sur les eaux de l'amer et que nul rivage ne pointe à l'horizon. Il fera bon se coucher avec ce tiède réconfort.

Alors qu'il marche vers les escaliers, il l'entend dans son dos. Du bout de ses lèvres pâles de Lolita macabre, elle lui donne trois indications.

Une date.

Une heure.

Un nom.

De quoi lui ôter le sommeil. *Maudite soit-elle !*

21 [CAMILLE]

Requiem Post mortem

Camille dort d'un sommeil empesé par l'alcool, roulée en boule dans une couette aux motifs enfantins. Sa chambre s'organise en bordel douillet, confortable tanière d'« adulescente », pays imaginaire où flotte le drapeau du syndrome de Peter Pan. Des jouets cassés côtoient des nunchakus, des couteaux, des strings panthère. Un capharnaüm né de la collision de deux personnalités : celles d'une enfant malheureuse et d'une adulte terrifiée. Camille dort recroquevillée, tel un fœtus perdu au milieu d'une collection d'ours miteux. Le plus pouilleux du lot est encore celui qu'elle serre entre ses bras.

Elle pleure dans son sommeil, comme à chaque fois qu'elle s'abandonne à rêver. Le baume de la nuit ravive la démangeaison de sa solitude. Un manque affectif : celui du bébé qu'on lui a arraché. Elle vit entourée des jouets qu'elle aurait aimé lui offrir. Enfance volée.

En songe, la goth s'imagine obtenir la charge de Chasseuse, à l'occasion du Rite de passage qui se tiendra demain. Un titre qui lui garantit un accès libre à l'*En-deçà.* Là-bas, en graissant la patte de quelques Indés bien informés, elle retrouve trace de son bambin. Elle le sauve, elle lui donne le sein. Mais au lieu de boire le lait maternel, le poupon ouvre une bouche aussi dentue que celle de l'Ophiure pour se repaître de son sang…

Camille se réveille en sueur. Il fait nuit noire. Elle se sent

fourbue. Elle voudrait se rendormir. C'est alors qu'elle perçoit une douce fragrance de pourriture sucrée. Une signature olfactive qu'elle a appris à haïr. Elle allume sa lampe de chevet, à l'effigie d'un héros de cartoon. Elle inspecte sa turne. Sa *Vue* n'est pas au mieux, mais cela suffit pour constater qu'elle a de la visite. Dans un coin de ténèbres se détache une ombre aux contours déchirés. Une silhouette d'épouvantail aux longues jambes, bras posés sur les accoudoirs d'un fauteuil esquinté. À supposer qu'il n'existe nulle part un épouvantail comparable en horreur avec la majesté putréfiée du Craqueuhle.

— Que foutez-vous ici ? se hérisse la jeune femme, en rabattant un drap sur ses seins meurtris.

Un spectacle dont *ce sale voyeur* n'a rien perdu. Si tant est qu'il ait ce genre d'*appétit*. Elle lui jure qu'à moins qu'il s'en aille « illico », elle va hurler. Si cette menace impressionne le Daedalos, il le cache très bien.

« Heureux de vous *hoir*{20} alerte, très chère. Et combative. Votre fougue nous sera d'un grand secours. Car l'heure est grave… », dit-il en se levant d'un bond.

La créature fait les cent pas, soucieuse, insensible aux injures de Camille.

« C'est affreux ! Atroce ! *Airoux* ! Je devais vous en parler séance tenante… »

Chez Camille, la fureur cède la place à la curiosité. Elle le prie de chuchoter s'il veut éviter de rameuter la *Vigie* dans son entier. « Qu'y a-t-il de si… *airoux* ? » demande-t-elle. *Quoi que « airoux » veuille dire.*

Le Craqueuhle, extrêmement nerveux, s'arrache des touffes de cheveux qu'il boulotte. Camille finit par lui tendre une canette à demi pleine de bière éventée, qu'il vide d'un trait. « Je rentre de la *cafourette* du Marchand de Sable, lâche-t-il. Je crois avoir percé le mystère de ses plans… »

Le Craqueuhle s'explique. Lors de son « entrevue » avec

l'Ophiure, il est parvenu à lui extorquer des aveux. Elle lui a indiqué le lieu où elle avait dérobé son funèbre instrument. Alors il s'y est précipité et…

« Vous aviez l'adresse du Marchand de Sable ? Et vous ne m'avez rien dit ? s'insurge Camille, *mezzo voce.*

— Je désirais vérifier cette piste avant, plutôt que de vous *barasser*[21] inutilement. C'eût été dommage de gâcher votre temps. Vous et vos pairs en avez si peu, déjà. Ne me remerciez pas, voyons, c'est *bon* normal entre associés…

— Vous m'avez doublée ! »

Le Craqueuhle s'offusque. Atteint dans son orgueil, il se justifie : « L'un de nous devait s'y rendre sans *drayer,* afin de bénéficier de l'effet de surprise. » L'arrivée inopinée d'Ambre empêchait Camille d'y aller, pas sans susciter des questions. Seul le Craqueuhle avait le champ libre. « Aussi me suis-je sacrifié pour la bonne cause », conclut-il fièrement.

Ce faisant, il tire de sous le fauteuil une musette rebondie, aux sangles près de rompre. Camille s'impatiente : « Qu'avez-vous découvert ?

— J'y viens, mademoiselle, j'y viens ! »

Chuchotant sur le ton de la confidence, il lui explique que la planque était déserte. On avait vidé les lieux précipitamment, sans même emporter le mobilier. Après le vol perpétré par l'Ophiure, leur adversaire a dû craindre que la piste de la lyre macabre ne mène droit à lui. « Il n'a laissé aucune preuve… Enfin presque. »

Une pluie de feuillets tombe sur le lit de Camille, des papiers que le Craqueuhle jette par poignées entières, puisant dans sa besace. Des pages de carnet jaunies, des actes officiels aux dates vénérables, des photographies sépia. Une orgie de documents moisis où s'ébattent des moutons de poussière. La goth tousse. « Nous n'avons pas le temps de les trier ! Quelqu'un peut nous surprendre à tout moment ! Si un Chasseur vous voit, nous sommes morts ! »

Le Craqueuhle lui rétorque : « Ne *trambliottez*[22] point. La discrétion est ma spécialité » Camille l'observe avec attention. Le Craqueuhle dit vrai. Il diffère de ses congénères. Son aura semble moins agressive. La *Vue* glisse sur elle sans que rien ne heurte le regard. La goth frissonne : il en paraîtrait presque… humain. Comment se fait-ce ? Un mystère qu'elle n'a pas loisir d'élucider.

Camille se penche sur les documents. Il y en a trop. « Que voulez-vous que je fasse de ce fourbi ? » Sur un revers de sa houppelande crasse, le Craqueuhle essuie les lorgnons rayés sans lesquels il ne pourrait lire. « Comment ? Vous ne voyez pas le lien ? » Il lui arrache un feuillet des mains pour le comparer avec un autre, et avec la signature au bas d'une photo racornie : « Regardez ! Ici, là et là, au dos ! Toujours les mêmes patronymes ou sinon un lien de parenté… Tous ces papiers ne concernent qu'une poignée de familles…

— Et alors ? »

Camille s'apprêtait à décocher une répartie cinglante quand résonne un grondement stomacal affamé. À juger par le bruit, le Craqueuhle doit cacher sous ses habits un kraken en hypoglycémie. Confuse, la créature miséreuse baisse les yeux sur ses chaussures, dont les semelles bâillent sur des orteils sales et griffus.

« Arrêtez ce vacarme ! Vous voulez réveiller toute la *Vigie* ? » Le Craqueuhle couine qu'il n'y peut rien. « La faute en incombe au délectable fumet qui monte de sous votre lit. » Avant que la goth ne puisse s'interposer, l'être répugnant disparaît sous son matelas tel un gros cancrelat. « Que faites-vous ? » Soudain, un bras difforme jaillit pour brandir sous son nez deux sachets de chips rances. Un autre tient des nouilles chinoises fossiles, en appui sur un carton de pizza. « Puis-je ? » implore une toute petite voix venue de sous le sommier. « Je vous en prie », répond Camille en croisant les bras. Elle retourne à sa lecture, plutôt que de regarder le Craqueuhle enfourner des becquetées de boustifaille mêlée de

charançons.

Elle est troublée par le subtil cocktail d'horreur qui émane de lui. Son apparence, certes. Mais aussi sa maigreur, sa gueuserie, les tremblements pitoyables que la malnutrition imprime à sa carcasse. Qu'est-ce qui l'effraie le plus chez lui ? Sa monstruosité ? Ou sa pauvreté ? Dilemme que Camille remet à plus tard. D'autant que son attention est déjà accaparée. Sur le couvre-lit s'entassent pêle-mêle des partitions raturées, des minutes de procès, des actes d'internement et de décès, qui rivalisent de bizarrerie. Enfants placés en hôpital psychiatrique dès l'âge tendre, plainte pour tentative de meurtre, croquis d'un instrument de musique élaboré à partir d'oreilles humaines… « Quel rapport avec notre affaire ?

— Je vais vous le dire. Avant cela, auriez-vous l'obligeance de *souffler* cette *copionne*[23] ? J'ai la lumière en horreur.

— Ne tentez rien de tordu », le prévient Camille en éteignant la lampe.

Dans l'obscurité, la voix du Craqueuhle devient presque envoûtante. « Vous n'ignorez pas qu'il existe des familles où l'Éveil se transmet de génération en génération… » Les origines de telles traditions varient selon les lignages : malédiction, pacte avec un Daedalos ou d'autres alliances plus noires encore… « Il y a fort longtemps, quelques familles ont été choisies pour veiller sur un artefact tabou. Dont le Marchand de Sable, semble-t-il, a résolu de s'emparer.

— Lequel ?

— Une musique, légendaire parmi les nôtres. À travers l'Histoire, elle a porté plusieurs noms. Le dernier en date, si je ne me *barète*[24], est *Le Requiem du dehors.* »

Conneries ! Camille tournerait cette fable en dérision, si elle n'avait en mémoire le concert des *Voces del Laberinto* et sa funeste conclusion. « Quel danger une musique pourrait-elle présenter ? murmure-t-elle.

— L'art sauve. L'art tue. L'art est une porte sur d'autres mondes, rauque le Craqueuhle. L'art reste la seule magie à portée des Hommes. En cette matière, votre race compte des virtuoses que vous envient les autres peuples… »

Nulle trace d'amusement ne subsiste dans ses mots. Le Daedalos prend ce sujet à cœur : « De tous les arts, la musique présente des affinités particulières. Elle naît de l'invisible et du temps. Elle bat le pouls impalpable des dimensions. Universelle, elle est la langue des dieux et des émotions, l'amante secrète du silence… Ne la sous-estimez jamais, très chère. »

Camille frissonne sous sa couette, comme lui parvient l'haleine de son confident : le parfum d'un charnier latin, d'une fosse à cadavres nappée de caramel. « Mais ce… requiem est en lieu sûr, gardé par des Éveillés, pas vrai ?

— Un lieu on ne peut plus sûr, en effet. Scellé dans leur chair et leur sang, depuis des générations. À dire vrai, ce dispositif a toute la semblance d'une malédiction. Je ne suis pas bien *sicher* qu'ils aient été volontaires. Je crains qu'on ne leur ait guère laissé le choix… »

Le Craqueuhle lui révèle que les descendants de ces familles n'ont probablement nulle conscience de la corruption insidieuse distillée en eux. Inexorablement, le *Requiem* les pousse à la folie, à l'inceste, au meurtre ou pire. « … Pauvres diables. Voilà en substance ce que révèlent les annotations manuscrites en marge de ces documents. Ne vous épuisez pas à les lire : elles sont rédigées dans un idiome de mon peuple.

— Quels sont les effets du *Requiem* ? Et pourquoi ne pas l'avoir détruit ?

— Sur ces deux points, les notes sont muettes.

— Je devrais vous croire ?

— Seulement si vous espérez arrêter le Marchand de Sable. Ces gens sont en danger. Pour réunir l'intégralité de la partition, il n'aura d'autre alternative que de les *zoquer*{25}…

— Chut ! »

Un doigt sur la bouche, Camille écoute. Elle a cru entendre un bruit devant sa porte. Non, fausse alerte. Elle se rassérène : un mauvais tour joué par son imagination. « Vite ! dit-elle. Quel rapport avec moi ? Où est l'urgence ! Expliquez-vous ou barrez-vous !

— Vous ne comprenez pas ? Pour réaliser son dessein, il va devoir massacrer des dizaines d'Éveillés, dont la plupart ignorent quelle malédiction pèse sur eux…

— Et ??

— … Alors où trouve-t-on des Éveillés en nombre, sinon à la *Vigie* ?

L'angoisse étreint Camille. Son interlocuteur conclut : « Les probabilités sont grandes qu'un ou plusieurs membres de la *Vigie* soient en danger. Soyez sur vos gardes. Notre adversaire n'attend peut-être qu'une occasion de s'en prendre aux vôtres…

— Le Rite de passage, chuchote-t-elle.

Bien sûr ! Le plus vaste rassemblement d'Éveillés de l'année, rendus vulnérables par l'alcool et les festivités. Pour l'assassin, une opportunité rêvée.

— Je crains de ne vous être d'aucune aide, s'excuse le Craqueuhle. Si je rôdais dans les parages, vos amis me débiteraient en hachis parmentier. Vous devrez *hayer*{26} seule.

— Comment ferais-je ? »

Son ténébreux associé lui confie une liste de patronymes, ceux des familles maudites. Elle lui rétorque qu'à la *Vigie*, la plupart de ses camarades recourent à de fausses identités.

— Surveillez-les, alors. *Le Requiem* abrite une puissance trop terrible pour être cachée. Rappelez-vous : les héritiers de cette malédiction jouent une partie perdue d'avance contre le malheur et l'aliénation. Même selon les standards indulgents de la *Vigie,* ces infortunés manifesteront tôt ou tard des dérangements. Observez. Sinon en dernier recours…

— Oui ?

— … Vous devrez attendre l'attaque de notre ennemi et tenter de l'intercepter. »

Camille doute du réalisme de cette proposition, alors même qu'ils ignorent jusqu'à l'identité des cibles du Marchand de Sable. Le Craqueuhle concède : « Hélas, nous ne pouvons mieux. Si notre ennemi a abandonné derrière lui ces papiers, c'est parce que leurs indications sont floues. Il ne fait aucun doute que le Marchand de Sable a établi la généalogie de ces familles jusqu'à leurs rameaux les plus récents. Nous n'avons pas ce temps. Camille, je vous demande beaucoup, je le sais. Hélas, je n'ai nulle fortune à vous offrir.

— Et si je trouve un héritier ? Que dois-je faire ?

— Me l'amener.

— Que je vous le livre ? J'ai l'air si naïve ? »

Le Craqueuhle pousse un soupir las. Son timbre trahit de la fatigue : « J'ai pris tous les risques pour venir vous avertir. Ce même jour, je vous ai sauvé la vie. Je n'attends nul merci, je n'ai agi qu'en mon âme et conscience. Comprenons-nous bien, cependant : vous n'avez pas à me reprocher les atrocités commises par d'autres Daedalos. Ceux-là mêmes que vos camarades appellent Streums de façon injurieuse, pour ne pas dire raciste… »

Camille remercie les ténèbres. Grâce à elles, son interlocuteur ne peut la voir rougir, tandis qu'il poursuit : « Je ne vous ferai pas l'inventaire des exactions commises par la *Vigie.* Vous pouvez feindre de ne pas *hoir*{27}*,* votre cœur sait, votre conscience saigne. Nous vivons des temps troublés,

Maîtresse Camille. Vous pouvez vous réfugier dans l'illusion d'une guerre opposant les Éveillés aux Daedalos. Ou admettre qu'il existe une réalité plus complexe, tramée de nuances et d'alliances. De choisir entre deux maux, mieux vaut le moindre. Il me semble m'être montré courtois, à votre endroit… » Quoiqu'elle ait les sermons en horreur, Camille admet que le Daed' dit vrai. Nul ne lui a témoigné autant de respect. « Néanmoins, finit-il, si vous persistez à vous montrer aussi *bezonne* que vos compagnons, alors je suggère de briser là notre arrangement. Permettez. »

Le Craqueuhle atteint le lit en un éclair. Il rassemble les documents. La goth ne supporte pas ces doigts sales qui l'effleurent. Elle rallume la lampe. « Vous êtes *évèze* ! » se plaint le Daed' en se cachant le visage. De près, Camille discerne alors les morsures sur sa peau flasque, les griffures laissées par l'Ondine. « Vous êtes blessé…

— Des égratignures, très chère. Ma seule vraie *beugnure*, je le crains, est au cœur et vous en êtes l'auteur, rétorque le Craqueuhle d'un ton pincé.

— Je serais plus en confiance, si je savais pourquoi vous voulez la peau de ce salaud.

— La guerre entre nos deux peuples doit cesser. Réjouissez-vous plutôt de ne point me comprendre, ma chère. Car pour ce faire, il faudrait que cette guerre vous ait tout pris, comme à moi. Merci d'avoir gratté mes vieilles plaies, merci vraiment… »

La voix du Craqueuhle se rompt d'émotion. « Souffrez que je m'en aille, à présent. »

Il disparaît dans un angle de la pièce. Son corps se fond dans les ténèbres comme dans un bain de goudron. Camille reste seule.

Soudain, elle entend un bruit de pas dans le couloir qui, cette fois, ne doit rien à son imagination. Elle saute de son plumard. Sur le palier, près du seuil, elle fait une découverte

qui n'est pas pour la rassurer : un mégot paresseux allongé sur une plage de cendres. Un cadavre de clope roulée dans du papier noir.

Des oreilles indiscrètes auraient-elles épié leur conversation ?

Foutue merde !

22 [CODEX METROPOLIS]

Frangine famine

Note de l'intervieweuse : avec ce Codex, Koudelka voulait donner la parole à chacun. Un grand démocrate, ce Koukou. Problème : que faire pour Gargantua qui ne sait pas écrire ? Je sais : ses idées ne sont guère populaires. N'empêche. Pour ceux qui l'auraient déjà oublié, nous lui devons la vie. Parce que casser du Streum, c'est choupi tout plein, mais ça remplit pas l'estomac. Garg' nous a tous nourris. Alors, à toutes celles et ceux qui lui crachent à la gueule aujourd'hui, allez vous faire shampouiner. Parce que voici l'interview du Pilier que les langues de pute surnomment « l'ami des monstres » et que Gargantua, tout illettré qu'il soit, voit plus clair que certaines brutes insensibles (moi aussi Machine, je t'emmerde).

La Garache

UN ENTRETIEN DANS L'EN-DEÇÀ
AVEC GARGANTUA

[La Garache] : Gargantua, peux-tu te présenter en quelques mots pour nos lecteurs ?

[Gargantua] : J'm'appelle Gargantua. J'suis cuistot. J'aime la bouffe. P'têt parce que j'ai crevé de faim toute mon enfance. Ma famille vient du Rwanda. La guerre, j'ai connu qu'ça. Mon grand-père a été assassiné en 1963, lors des premiers massacres de Tutsis. Les miliciens hutus lui ont refait le portrait à coups de machette. Ils ont forcé ma mère à

regarder, tandis qu'ils le débitaient comme un Watusi{28}. Mes parents ont grandi, vécu et crevé dans la peur. Enfants, mes quatre frères et moi nous jouions à éviter les pierres que nos camarades nous lançaient.

Nous sommes arrivés en France en 1983. Le navire qui nous transportait illégalement a été repéré par les garde-côtes. Les passeurs nous ont jetés à la mer avant l'arrivée des vedettes de police. Ma mère s'est noyée. Mes frères se sont noyés. Mon père, épuisé, a réussi à gagner une plage, avec moi dans ses bras. J'avais six ans. Il m'a élevé seul.

Nous avons vécu dans la rue. Nous crevions encore plus la dalle qu'avant. Et nous devions regarder sans moufter tous ces blancs trop nourris. C'est en fouillant les poubelles d'un restau que j'ai trouvé ma vocation. Plus tard, j'serai cuistot. Pour plus jamais avoir à m'serrer la ceinture. Mon nom Gargantua, c'est Rôde-la-nuit qui l'a choisi. Parce que je bouffe comme quatre, il paraît. J'y peux rien. J'ai toujours faim. Dis La Garache, t'aurais pas un truc à grailler pour moi ?

[LG] : Non, désolée mon chou. Gargui, tu t'es opposé à la chasse aux Streums. Peux-tu expliquer pourquoi ?

[G] : Parce que c'est dégueulasse ! [NDI : Gargui crache par terre] Les Streums veulent juste se nourrir. T'as déjà senti la faim, La Garache ? La vraie, celle qui te noue le bide ? Tu ferais n'importe quoi pour qu'elle cesse. Faut en être passe par là pour les comprendre.

[LG] : Gargui, ils tuent des gens, quand même. Et ils essayent avec nous. C'est pas une raison pour s'en débarrasser ?

[G] : C'est faux. C'est la propagande des Cogneurs, ça. Y'a des Streums inoffensifs, j'en ai vu. La majorité d'entre eux, en fait. Je sais pas comment, mais ils sont parvenus à se nourrir autrement, sans s'en prendre à nous. Non, j'ai pas de preuves. Si je les avais, tu crois que je serais ici ? Et même pour les autres, les Streums méchants, qui bouffent les Dormeurs, y z'ont leurs raisons.

[LG] : Je sens que je vais regretter cette question… Tant pis. Quel genre de raisons ?

[G] : Les Dormeurs les agacent. Moi, à leur place, je pourrais pas les blairer non plus. T'as déjà entendu tes frères pleurer La Garache, parce qu'ils crèvent de faim ? Avec les mouches qui leur tournent autour et leurs ventres gonflés de rien ? Que ressentirais-tu après, de voir tous ces Français gros et gras qui gâchent la nourriture, qui ne finissent pas leur assiette et qui viennent ensuite te faire la leçon ?

[LG] : Ça me donnerait pas envie de les becqueter pour autant. Je préfère les milk-shakes à la myrtille. Avant d'oublier, j'ai une question du Thaumaturge pour toi. Il paraît qu'un Streum t'aurait expliqué l'origine du Mallogène ? Tu peux nous en dire plus ?

[G] : J'aurais envie de répondre que si Le Thaumaturge a envie d'en apprendre plus sur les Streums, il a qu'à sortir de sa bibliothèque et leur demander. Mais c'est dans l'intérêt de tous, je crois, de mieux comprendre le Mallogène. Alors je m'y colle. Le Mallogène, c'est la « faim » des Streums. C'est ce qui les pousse à attaquer les humains.

Les Streums sont des « clandestins », venus d'un autre monde. Notre réalité les rejette, comme la plus implacable des polices de l'immigration. Ils souffrent du mal du pays, un cancer qui les détruit. Leur seul espoir de survie, c'est de se nourrir d'aura humaine. Notre Chi leur accorde un sursis. Sans quoi ils meurent et ce n'est pas beau à voir, crois-moi.

[LG] : Si notre monde est si néfaste pour eux, alors pourquoi sont-ils venus taper l'incruste chez nous ?

[G] : Combien de fois on me l'a posée, celle-là… Alors pour la dernière fois : TOUS N'ONT PAS CHOISI DE VENIR, OK ?! C'EST CLAIR ?! [NDI : gros bruit sur la bande-son, une partie de l'enregistrement est inexploitable. Dans sa colère, Gargantua a fait tomber mon magnéto. Fait chier ! Je venais juste de le voler ! La suite grésille un peu, mais ça ira.]… par accident. J'ignore comment fonctionnent les portails entre nos

mondes, mais je crois pas que les Streums en sachent beaucoup plus que nous.

Ce que je connais de leur monde d'origine, je l'ai appris grâce à quelques Streums qui me causent parfois. C'est un merdier sans nom : guerres, famines, pillages, dangers. Et pire que tout : la magie chtonienne. L'arme nucléaire à côté, c'est un vulgaire pet. Notre monde en comparaison, c'est le Paradis. Qui peut les blâmer de vouloir leur coin de soleil ?

[LG] : J'ai une autre question, de Gévaudan celle-là. Avant de te la poser Gargui, jure-moi de pas te fâcher… promis ? Bon, Gévaudan a écrit : « Salut grosse flotte, c'est bien beau de critiquer, mais à part rester assis sur ton cul, qu'est-ce que tu proposes ? »

[G] : Hum… [NDI : à cet instant, j'ai vraiment eu très peur. Gargui fait deux fois mon poids. Et surtout, la faim le rend ronchon.] J'offre de bosser à de vraies solutions : chercher un remède au Mallogène, faire une place aux Streums qui veulent rester et trouver un moyen de renvoyer les autres. Voilà c'que je propose, Gévaudan. Sans rancune, vieux frère.

[LG] : le ne vais plus tarder. Sinon les autres vont se poser des questions, pourquoi avoir quitté la Vigie et t'être réfugié dans l'En-deçà ?

[G] : J'ai déjà vu un génocide de près. Je ne peux pas cautionner celui que la *Vigie* voudrait organiser.

[LG] : Un dernier mot pour les autres piliers ?

[G] : Arrêtez de massacrer les Streums sans distinction. Sinon, il y aura des représailles. Et ce sera la fin de la *Vigie.*

[LG] : Tu m'inquiètes, Gargui. Comment ça « la fin de la Vigie » ?

[G] : Le nom « Pilier », c'est moi qui l'ai trouvé. Les autres ont sûrement oublié pourquoi. Cela vient d'un vieux proverbe tutsi qui dit : « Un seul pilier ne fait pas la maison. » Ce nom,

« Pilier », nous l'employons pour nous rappeler que nous devons rester soudés. Mais si chacun de nous tire de son côté, sans tenir compte de l'avis des autres, alors la *Vigie* s'effondrera sur nous. Elle nous écrasera sous son poids.

« Gargantua », Pilier et cuisinier de la *Vigie*.
Déserteur « par la force des choses ».

[Note de l'archiviste : Pages arrachées du Codex, Livre Premier. Document secret. Accès restreint aux Chasseurs. Pour toute consultation, veuillez consigner votre nom dans le registre.]

23 [LE MARCHAND DE SABLE]

Enter Sandman

Penché sur un pupitre austère, Paul écrit sur du vélin de qualité, son dernier luxe. La cellule où les psychiatres l'ont relégué n'a rien à offrir, hormis un confort Spartiate et une vacuité blanche aux relents de javel.

Les murs capitonnés étranglent le moindre son. De l'extérieur, nul bruit ne filtre. Rien ne mesure l'écoulement du temps, sinon l'incontinence d'une douche vétuste pleurant ses larmes calcaires sur un carrelage déchaussé. Une lugubre clepsydre à laquelle Paul a fini par s'habituer. Malgré l'heure tardive, le sommeil le fuit. La faute en incombe peut-être aux médicaments dont on le gave. Ou aux terribles images qui le poursuivent, jusque sous le rideau de ses paupières alanguies. Vêtu de son pyjama beige, on dirait un marmot fatigué, voûté par le fardeau de ses quarante ans.

Il rédige plusieurs lettres, adressées à divers membres de sa famille. Il s'y enquiert de la santé de ses enfants, dont il reste sans nouvelles. Il suspecte ses beaux-parents, qui ont obtenu la garde, de monter la chair de sa chair contre lui. Nul ne daigne lui rendre visite. Ses innombrables messages d'excuses tombent dans l'oreille d'un répondeur indifférent. Il se raccroche à la frange de sa parentèle qui n'a pas encore coupé les ponts.

Si le monde au-dehors s'effondrait, Paul en serait le dernier informé, prisonnier qu'il est de son clapier à cinglés. Quand bien même le saurait-il, cette nouvelle le laisserait de marbre.

Paul a perdu le goût de tout.

Il y a des semaines, des mois peut-être, un forcené a réduit sa femme à l'état de confettis. Le légiste a emballé quinze années de mariage dans autant de petits sacs de plastique.

Pas un jour ne passe sans que Paul ne revoie le visage du meurtrier. Dans le miroir brisé des sanitaires, par exemple.

« Accès de démence », diagnostiqué par le corps médical. Paul a perdu connaissance, alors qu'il répétait avec son nouveau hautbois une composition de son cru. Lorsqu'il a repris conscience, sa femme gisait en morceaux épars, telles les notes éparpillées d'une symphonie organique. Lui, le musicologue pataugeait à quatre pattes dans ce répugnant casse-tête, désespérant de lui rendre forme humaine, lorsque la police l'a arrêté. Les brancardiers ont retrouvé des fragments de son épouse jusque dans ses poches.

Les enquêteurs lui ont confisqué son hautbois. Ils n'ont cessé de le harceler de questions à son sujet. Comment lui est venue l'idée de le fabriquer ? A-t-il conçu d'autres « instruments » ? Si oui, où sont-ils et qu'a-t-il fait des restes du corps ?

Il a eu beau leur expliquer que c'était un cadeau, cette réponse n'a pas eu l'heur de leur plaire. Alors quoi ? Auraient-ils préféré qu'il leur mente ?

L'objet lui manque. Certes, le fait de souffler dans un fémur manquait d'élégance et les clés en os péchaient par leur manque d'ergonomie. Mais grands dieux, quel son !

Absorbe par ses travaux d'écriture, Paul ne prête nulle attention à la serrure de sa chambre. Ni au sable qui en coule, noir comme une poudre de mauvais songes. Le verrou s'ouvre

sans un bruit. Une présence feutrée s'immisce dans sa cellule.

Courant au ras du sol carrelé, des spires de sable glissent vers les pieds du hautboïste, inconscient du danger. Un tentacule abrasif s'apprête à lui enserrer la cheville.

Soudain, Paul bondit. Sa chaise tombe et le souffle de cette chute disperse les particules irritantes. L'homme court se réfugier sous la douche, ouvre grand les vannes. Les torsades de sable qui se tendaient pour lui crever les yeux sont disloquées in extremis par l'eau qui pisse dru. Les grains sont impuissants à lutter contre le courant. Le siphon les aspire. Paul sent son cœur battre la chamade. Il se force à respirer. Il est en sûreté.

— Je savais que vous viendriez ! hurle-t-il à son agresseur.

Aucune réponse. Le Marchand de Sable, comme les journaux l'appellent, doit réfléchir à une parade. Sur le tapis de bain sinuent des rubans de sablon, semblables à un nid de serpents n'attendant qu'un faux pas de sa part. S'il espère survivre à cette visite, Paul doit gagner du temps.

— Je sais pourquoi vous êtes venu ! poursuit-il. Je connais la malédiction qui pèse sur ma famille !

Il attend. Le ballet du sable s'accélère, devient plus erratique, sorte de fenêtre ouverte sur l'esprit du meurtrier et le dilemme qui l'agite. Puis vient la réponse de l'intrus :

— Alors vous savez pourquoi vous devez mourir.

Les jambes de Paul se dérobent sous lui. Il glisse dos au mur de faïence pour se recroqueviller au fond du bac. Quelque chose entrave l'écoulement de l'eau. Le siphon dégorge un limon visqueux. Des tentacules couleur rouille qui luttent contre le courant pour remonter vers lui. Cependant, le jet est trop fort. Ils se délitent avant de l'atteindre.

— Vous ne m'aurez pas ! Ne voulez-vous pas plutôt entendre comment j'ai appris à me protéger de vous ?!

Les appendices de sable suspendent leurs efforts. S'ensuit

un silence attentif.

— C'est *Lui* qui me l'a dit ! *Il* vous a devancé ! *Il* vous connaît. *Il* m'a mis en garde contre vous… *Il* m'a dit… *Il* m'a dit que vous viendriez une nuit pour me tuer !

Tandis qu'il retient l'attention de l'assassin, Paul se défait de sa chemise de pyjama. Il use de linge mouillé pour obstruer le siphon. Les vers de sable lui résistent. Il parvient néanmoins à les bouter aux tréfonds de la tuyauterie.

Le bac se remplit. Paul veut le voir déborder. Si l'eau coule à flots de sous sa porte, un gardien finira bien par accourir. Et le Marchand de Sable devra s'enfuir. Voilà son maigre espoir. Crier serait peine perdue : ces murs étoufferaient le chambard d'une explosion.

Débarrassé de sa liquette, plus rien ne cache son torse bandé. La gaze trempée laisse entrevoir les chairs à vif de son dos, où un large carré de peau a été coupé. Arraché plutôt, comme le suggère la plaie aux bords irréguliers. Une partition y était apparue voilà plusieurs mois, des notes d'encre vivante rampant sur son cuir. Un tatouage mystérieux, la carte incomplète d'un noir trésor. Cette œuvre lui a été enlevée. Depuis, Paul se sent mutilé, incomplet. Honteux de s'être séparé de ce fragment du plus bel air qu'il lui eût été donné d'écouter…

Le Requiem du dehors. Secret de famille transmis de génération en génération, à l'image d'un pesant fardeau charrié sur un fleuve de sang. Celui de ses veines.

— Vous arrivez trop tard ! Je voulais que cette foutue musique me laisse tranquille ! Je m'en suis débarrassé ! Je la *Lui* ai donnée ! *Il* m'a assuré qu'*Il* pouvait l'extraire hors de mon corps, que je serais guéri !

Depuis lors, hélas, tout est allé de mal en pis. Il en va de la marque sur son échine comme d'un abcès mal crevé : un pus vicié s'est répandu en lui. Ses accès de démence ont débuté peu après. Comme si cet obscur tatouage agissait à la manière

d'un sceau, une digue empêchant la folie du *Requiem* de se déverser en lui. Sans cette protection, il s'est trouvé à sa merci.

Soudain, les tentacules de sable se retirent du tapis de bain. Paul se rassérène. Son assassin aurait-il subitement perdu tout intérêt pour lui ?

— Vous êtes là ? s'enquiert-il.

Un silence de plomb. Serait-ce un piège grossier pour l'attirer à découvert ? Non. Paul entend un bruit de papier froissé. L'intrus doit s'emparer des lettres qu'il rédigeait. *Et des noms et des adresses*, songe-t-il. *Malheur.*

— À quoi ressemblait-*Il* ? demande brusquement une voix rauque.

Elle vient depuis l'autre côté de la cloison. Paul croit entendre gratter. Il déglutit, puis répond :

— Je… je ne *L'*ai pas vu. Il faisait noir. Je crois qu'*Il*… *Il* n'était pas humain. Enfant, mes parents me racontaient des histoires. Des légendes, sur les Muses. Des créatures invisibles qui insufflent l'inspiration aux artistes. Notre famille aurait passé un pacte avec l'une d'elles, autrefois. Un marché de dupes conclu avec un démon retors. Ce monstre a tourmenté nos ancêtres. Il les a manipulés afin qu'ils composent une mélodie d'épouvante… À même de briser les esprits.

Paul se souvient désormais. Des zones d'ombre se dissipent. Au cœur de la nuit, les blessures du passé acquièrent un sens nouveau et terrifiant. Ses terreurs d'enfant deviennent ses angoisses d'adulte. La boucle de l'effroi est bouclée.

— Cette chose qui m'a rendu visite… murmure-t-il. Je crois bien que c'était elle. La Muse contre laquelle mes parents ont

tenté de me mettre en garde.

Le souvenir de cette apparition le glace. Elle n'avait rien de commun avec les gracieuses demoiselles des peintures hellénistiques. Sa voix rauque évoquait le raclement d'une lame sur une meule. Son apparence, cachée par les ténèbres complices, ne pouvait être que monstrueuse. Un ange noir du son, un démon de la musique lui avait rendu visite. Pour lui proposer un pacte qu'il avait commis l'erreur d'accepter.

— La partition dans mon dos, avoue Paul, *Il* me l'a troquée contre un hautbois. Un étrange instrument de sa fabrication. « Magique », selon *Lui*. *Il* m'a assuré que si j'en jouais, je serais délivré de cette malédiction…

— *Il* vous a menti.

Le musicien ferme les yeux. Il s'en doutait. Il s'en est toujours douté. Il en a la nausée.

Alors, la plomberie résonne d'un gargouillis inquiétant. Un caillot remonte le long du tuyau d'arrivée d'eau, au ralenti, tel un ballon de basket digéré par un anaconda. Le jet faiblit. Les serpents de sable ont reparu sur le tapis inondé, prenant des postures agressives.

Soudain, la faïence derrière lui s'étoile de failles, à l'intérieur desquelles il entend gratter. « Arrêtez ! halète-t-il. C'est *Lui* que vous voulez, pas moi ! Je connais sa prochaine cible ! Je peux vous aider ! En échange d'un service.

— Lequel ? »

La douche s'est presque tarie.

— Que vous m'emmeniez avec vous.

L'étranger soupèse cette offre.

— Pourquoi ?

— J'entends le *Requiem*. Il me parle. Nous sommes connectés. Bientôt, votre *adversaire* aura fini d'en collecter les morceaux. Je peux vous mener à *Lui*.

Même si cela signifie une mort certaine, Paul veut écouter cette musique une dernière fois. Vibrer avec elle. Il se languit de sa lancinante tristesse, de ses délectables harmonies. S'abandonner au *Requiem*, se laisser transporter en un lieu hors de l'espace et du temps, en un cimetière glacé où dorment les dieux, sous leurs draps de terre, au son de cette sinistre berceuse.

— Pourquoi voulez-vous sortir, Paul ? insiste le meurtrier.

— Je… je veux l'entendre ! sanglote le hautboïste. Sortez-moi d'ici !

Le jet s'est tu. « Regardez-vous, ordonne le Marchand de Sable. »

Paul observe son reflet. Un exercice qu'il n'a guère pratiqué dernièrement. Depuis la mort de sa femme, la vue d'un miroir lui est devenue odieuse. La peur d'affronter son propre regard. D'y lire une accusation muette. Paul fronce les sourcils. Il a beau observer l'image ondoyant à la surface de l'eau, il ne la reconnaît pas. *Qu'est-ce que… ?*

Depuis son internement, le musicien a réclamé son hautbois à plusieurs reprises. Celui que la police lui a confisqué, ou même un autre, qu'importe ! En vain. Son psychiatre jugeait son état « préoccupant » et toute pratique artistique « déconseillée, jusqu'à ce que le patient ait recouvré quelque équilibre ».

Aussi Paul a-t-il tué le temps en fredonnant les notes du *Requiem.* Sans en suspecter les conséquences.

À présent, il mesure les ravages de cette funeste symphonie. Elle corrompt tout ce qu'elle touche, même les chairs. Celles de son visage ont fondu, elles pendent en sacs de peau disgracieux emplis d'air. Ses résonateurs faciaux ont

enflé au-delà du grotesque, sa cavité nasale s'est muée en molle cornemuse. Son faciès éléphantesque aurait sa place parmi une caravane de phénomènes de foire, tels ces infortunés atteints de neurofibromatose aux siècles passés. Le *Requiem* a remodelé son corps en un instrument digne de lui. Grâce à la hideuse caisse de résonnance qui lui tient lieu de tête, sa voix a acquis une puissance inédite. Ses « fredonnements » ridiculiseraient les envolées des plus illustres ténors. Ses vocalises ont crevé les tympans de son voisin de chambre, avant qu'on le place en cellule d'isolement.

Paul s'inquiète du silence du Marchand de Sable. L'assassin douterait-il de sa capacité à lui être utile ? Le musicien prend cette hésitation comme un affront à son talent.

— Vous ne m'en croyez pas capable ?! s'énerve-t-il. Il n'y a que moi qui puisse vous guider jusqu'à *Lui* ! Je suis l'interprète de la volonté du *Requiem, j'en* ai percé le secret ! Je puis vous le prouver !

Paul prend une profonde inspiration. Son poitrail enfle, puis les poches de son visage. Ses yeux disparaissent dans une grappe de bourgeons de chair palpitants. Ses lèvres modulent une première note parfaite. Le bac à douche se fend en deux. Le *Requiem,* entonné a cappella, ne perd rien de sa puissance. Paul se lève, galvanisé. Il pose pied parmi les serpents de sable qui ondulent docilement, hypnotisés par sa musique. Il n'a plus peur.

Rien ne peut l'arrêter.

Il chante la même mesure en boucle. Un fragment du refrain, plein de fougue. Son corps frêle manque encore de coffre pour lui rendre justice. Entre ses côtes, le *Requiem* découpe des évents sanguinolents, par où l'air s'engouffre pour exalter ses harmoniques.

La musique le porte. Littéralement. Ses talons, puis ses orteils décollent du sol. Paul flotte, pareil à une note accrochée à une portée invisible. Il lévite, transporté vers un obscur Nirvana.

Soudain, une plaie éclot sur son front, une espèce de troisième œil aveugle, ouvert sur la grisaille de sa glande pinéale. La déchirure s'étend, écartelant ses chairs de l'os pariétal jusqu'au scrotum. Dans un terrible bruit d'éviscération, son champ de vision se divise en deux, selon une douloureuse symétrie, le long d'un axe vertical d'insondables ténèbres.

Le fossé entre son œil droit et son œil gauche grandit. Son corps s'écartèle en deux moitiés, à l'instar des battants d'une porte donnant sur l'inconnu. Des choses visqueuses tombent sous lui, des vestiges dont il n'aura plus l'usage.

Dans le miroir brisé des sanitaires, Paul jouit d'une vue imprenable sur sa mécanique interne, motorisation poisseuse et imparfaite. Entre deux coupes longitudinales de lui-même pend tout un câblage de tripes et de boyaux. Ses lèvres continuent de psalmodier le *Requiem.*

Le Requiem du dehors. Il en comprend le sens à présent : une clé phonique ouvrant sur d'autres dimensions. À travers son propre corps, Paul a libéré un accès entre les mondes. Dans le cadre gluant délimité par ses hémisphères mutilés et ses intestins tendus, un paysage étranger apparaît.

Une lande obscure où des plantes phosphorescentes esquissent les reliefs de parois rocheuses. Un monde souterrain. Paul croit percevoir un mouvement furtif. L'ombre d'une silhouette tordue. Une créature dont l'apparence hideuse se fait plus nette à mesure qu'elle approche, attirée par la lumière…

— Paul ! Arrêtez ! ordonne le Marchand de Sable.

Alors, les spires de sable s'élancent vers le hautboïste pour l'étouffer.

Tandis qu'à travers le portail de la chair écartelée de Paul, une intelligence malveillante lutte pour sortir…

24 [VINCENT]

Maison-monstre

Journal de Vincent Zych

Jeudi 14 février

J'ai mentionné plus tôt la Maison Caffart.

Ce carnet serait incomplet, si j'omettais de la mentionner. Cette demeure forme la pierre angulaire de ma stratégie. Elle est l'intermédiaire de ma rencontre avec Neith. Je me dois de relater ici les circonstances extraordinaires de mon emménagement. Et quelles curieuses coïncidences ont concouru à nous réunir, Neith et moi…

Pour le meilleur et surtout le pire.

J'ai appris l'existence de la Maison Caffart par l'entremise de forums dédiés au paranormal. Des « topics » entiers lui sont consacrés. Auprès des amateurs d'étrange, ce lieu jouit d'une réputation sulfureuse, assise sur une série de phénomènes inexpliqués.

La Maison Caffart est la mère de toutes les maisons-monstres. Un archétype jamais égalé. Sise rue du Capitaine Ferber, au sud de la métropole, dans un quartier résidentiel pourtant honorable, sa seule réputation a suffi à provoquer l'effondrement du marché immobilier sur ce secteur, jadis prisé. Son passé nauséabond a traversé les décennies, telle une puanteur de cadavre emmuré.

Ses propriétaires successifs ont une fâcheuse tendance à

rencontrer leur créateur avant l'heure, dans des conjonctures invariablement suspectes. Je ne vous ennuierai pas avec la longue liste des tragédies dont l'acte final s'est joué en ce lieu funeste. Internet abonde en détails croustillants. En guise d'amuse-bouche, je me bornerai à vous livrer ceci : ses derniers occupants ont été retrouvés morts, labourés de griffures sur tout le corps. L'assassin qui les a étranglés et leur a tranché les mains n'a jamais été retrouvé. Leurs mains non plus, d'ailleurs. Un mystère épais comme un bol de sang. De quoi attiser mon intérêt.

Aussi ai-je mené sur l'endroit ma propre enquête. J'ai lu toutes sortes de sornettes à son sujet. Les clichés habituels : qu'il serait l'œuvre d'un architecte fou, bâti sur un ancien cimetière, qu'il aurait abrité autrefois toute une kabbale de sorcières…

Les balivernes habituelles.

Une légende urbaine néanmoins sortait du lot. Il est dit que jadis, cette demeure avait été une maison close aux affaires florissantes. On y trouvait les meilleures putains. À tel point qu'un jeune ouvrier finit par s'amouracher de l'une d'elles. D'après la rumeur, elle aurait repoussé ses avances après qu'il lui eut proposé de s'enfuir avec lui. Pris d'un accès de fureur, il l'a tuée. Puis horrifié par son geste, il se serait défenestré. L'épilogue macabre réside dans la façon dont il a massacré sa compagne. Afin que jamais plus elle ne pose les mains sur un autre que lui, il les lui aurait cisaillées avec un rasoir. Il aurait sauté avec, en les pressant contre son cœur.

Depuis, la croyance populaire veut que les nuits de Saint-Valentin, le spectre de la putain cherche des clients à satisfaire. De sa bouche gorgée de vers, de son con congestionné d'humeurs coagulées. Et ses mains tranchées de se tapir sous l'oreiller de son amant d'une nuit. Lorsqu'approche l'orgasme, ses doigts glacés emprisonnent votre cou dans un étau de mort. Et votre soupir de jouissance devient le dernier.

Un conte funèbre auquel la tragique mésaventure des derniers occupants confère un vernis de crédibilité. Cette maison abritait-elle une activité daedalos ? Du moins, elle en manifestait tous les

signes. Je devais en avoir le cœur net.

Avec le décès des propriétaires, la demeure a été mise en vente. La succession s'annonçait difficile. Les héritiers étaient pressés d'en finir. Malgré les baisses de prix successives, aucun acquéreur ne se manifestait. Je contactai l'agent immobilier pour convenir d'une visite.

Je me rappelle encore… Je me tenais sur son seuil. Je n'y avais pas posé le pied. J'hésitais encore à entrer quand j'ai été pris d'une sensation de froid. La chair de poule. Par la porte ouverte, j'avais un aperçu du hall. Mais la perspective en semblait curieusement gauchie. L'espace intérieur donnait l'illusion d'être plus grand que ce que suggérait le volume extérieur. Comme si le bâtiment tout entier avait été conçu selon une géométrie non euclidienne. J'en restai interdit, je l'avoue. J'ai tendu le bras. Mes doigts ont effleuré l'air ambiant. Je l'ai trouvé… poisseux. Comment transcrire mon ressenti ? Une membrane invisible enveloppait cette maison. Telle une gangue de mystère, qu'il fallait percer.

L'agent m'a demandé si j'allais bien. Au regard bizarre qu'il m'a lancé, j'ai compris que j'avais été victime d'une hallucination, encore. Que j'étais seul à partager ces troublantes impressions. Je l'ai observé à nouveau. Le hall semblait normal. Avais-je rêvé ? L'agent, inquiet, m'a demandé si je souhaitais reporter la visite. J'ai dit non.

Alors que nous explorions la cave humide, peuplée d'échos inquiétants, il m'a demandé à brûle-pourpoint si je comptais l'acheter. Le pauvre homme semblait très las. Il avait essuyé plus que son compte de refus. Je crois qu'il n'espérait plus rien, hormis écourter ce pénible rendez-vous.

J'ai dit oui. Il m'a répondu : « Quoi ?! »

Chez le notaire, l'agent immobilier était nerveux. Il ne croyait pas en sa chance. Il s'attendait à ce que tout capote d'un instant à l'autre. Le certificat notarié qu'il a tendu vers moi, d'une main tremblante, ressemblait à un acte de décès. Je l'ai signé.

La Maison Caffart et ses revenants m'appartenaient. Devant la

loi, j'en étais propriétaire. J'espérais que l'atroce réputation des lieux n'était pas usurpée. Que j'en aurais pour mon argent. Car si la reine des maisons-monstres devait se rendre sans combattre, alors j'aurais éprouvé le sentiment d'avoir été floué.

Qu'à cela ne tienne, j'allais être rassuré. L'encre du contrat de vente n'était pas sèche que déjà ses murs complotaient ma mort. La Maison Caffart avait sa renommée. J'avais ma famille à venger. Cette demeure goûtait les histoires de fantômes. Grand bien lui fasse, j'en traînais deux de plus dans mes valises à ajouter à sa collection.

J'ai emménagé sans attendre.

Les semaines à venir promettaient d'être exaltantes. En réalité, elles se sont avérées déprimantes. En fait de « manifestations paranormales », cette vieille bâtisse n'avait rien de pire à m'opposer qu'une plomberie vétuste, une installation électrique obsolète et une toiture moribonde. Plutôt que des revenants, j'ai appris à me méfier des devis des entreprises en bâtiment. J'avais été escroqué. Et ces fichues souris qui cavalaient dans mes murs la nuit n'arrangeaient en rien mon humeur.

Si j'avais eu davantage l'expérience des rongeurs, j'aurais dû m'inquiéter de ne trouver nulle crotte dans mes placards, nul dégât dans mes provisions. Mes « souris » étaient remarquablement propres et sobres. Ce manque de vigilance a bien failli me coûter la vie.

Une nuit, je me suis réveillé en suffoquant. On m'étranglait ! La demeure Caffart tentait d'en finir avec moi ! J'avais pourtant pris mes précautions. Ma porte était verrouillée à double tour. Sous mon oreiller, j'avais caché un couteau. J'ai frappé à l'aveuglette. Là où mon agresseur aurait dû se tenir, ma lame n'a étripé que le vide. Aussi ai-je retourné mon arme contre les doigts assassins. Je jurerais en avoir sectionné deux, avant que ces horreurs ne prennent la fuite. Les plombs avaient sauté, une fois de plus. À tâtons, j'ai allumé ma lampe de poche. De mes assaillants, il ne restait rien. Hormis la douleur cuisante qui m'enserrait le cou. J'étais sauf. Mais pour combien de temps ?

Le spectre venait de me laisser sa carte de visite. Je me suis juré que sous peu, il recevrait la mienne.

Le lendemain, j'ai examiné les murs de ma chambre : nul passage secret, rien qui n'explique comment mon agresseur avait pu m'atteindre malgré la porte close. À mesure que les heures passaient, la perspective de me coucher avec cette épée de Damoclès pesant sur moi devenait intolérable. J'ai pris mon courage et ma masse à deux mains. J'ai forcé les briques de cette bicoque à me livrer leurs énigmes. Dans la poussière de plâtre et les débris de lambris, j'ai trouvé leur réponse. Quand bien même ce n'était pas celle escomptée.

De l'ectoplasme.

Toute la maison en était truffée. Une sorte de fil mou. Ma main pouvait passer au travers sans rencontrer plus de résistance que dans le fantôme d'un bol de gelée. Que signifiait cette visqueuse installation ? Par quelque obscure intuition, je pensais à un cocon, une chrysalide. Sous le derme de pierre de la Maison Caffart, des parasites fantomatiques lui avaient cousu une seconde peau spectrale.

Quel industrieux revenant avait pu produire cela ? Je me suis couché avec plus de questions qu'à mon lever. Je n'ai pas dormi, de crainte de ne jamais me réveiller. Combien de temps allais-je tenir sans sommeil ? Même les soldats les mieux entraînés résistent moins d'une semaine.

Je n'avais ni amis ni parents chez lesquels couler des nuits paisibles. Les traites de la maison me prenaient à la gorge aussi fermement que les doigts du spectre. Je n'avais plus les moyens de louer ne fût-ce qu'une chambre de bonne. J'étais piégé. À la merci de cette maison et de ses ombres.

À moins d'une idée de génie, mon prochain déménagement serait le dernier. Parce qu'au cimetière, les baux sont conclus pour l'éternité.

Paradoxalement, cette réflexion morbide m'a inspiré la solution qui devait me sauver. Avec l'épargne de mon assurance-vie (à qui

profiterait-elle, désormais ?), j'ai décidé d'aménager une panic room. *Un projet que je pouvais réaliser à moindres frais en me basant sur la cave. Je me suis inspiré de sites américains pour richissimes paranoïaques. Une porte en acier riveté, inviolable, cernée de murs épais, veillerait à ce que nul rôdeur ne perturbe mon sommeil. J'y ai descendu un lit de camp et assez de provisions pour un siège. Des armes blanches aussi, dans les étroites limites de mon budget : de vulgaires couteaux de cuisine. En dernier lieu, j'y ai installé des étagères murales pour entreposer mon attirail et mes précieux livres.*

Quelle n'a pas été ma surprise, en forant dans la brique supposée pleine, de rencontrer, après quelques millimètres, une absence de résistance aussi brutale qu'inexpliquée. Et d'entendre le hurlement de ma perceuse couvert par un autre, autrement plus sinistre. J'ai brusquement retiré mon outil. J'ai dû lutter pour ne pas vomir en découvrant la mèche béton dégouttante de sang, poisseuse de viscères entortillés…

… Et ce cri, de l'autre côté, mélange de stupeur outrée, de douleur et de rage.

J'ai élargi le trou avec mon marteau. J'ai promené le faisceau de ma lampe à l'intérieur de ce qui ressemblait à une cavité. Au fond, j'ai découvert une silhouette humaine, menue, emmaillotée comme dans un suaire… Un cocon de linge sale, couvert de gravats. Une rose de sang étalait ses pétales sur son flanc, triste fleur dont j'avais planté la graine avec ma perceuse.

J'ai cru percevoir un mouvement… Je me suis penché pour mieux voir…

Soudain, une chose livide m'a bouché la vue. Elle a jailli du mur, telle une murène hors de son trou. Une petite créature pâle à la démarche arachnide. Elle a couru sur mon torse pour attaquer mon visage. Elle allait me crever les yeux. Surmontant ma répulsion, je l'ai mordue. Elle avait goût de charogne et de moisissure. Je l'ai secouée en tous sens jusqu'à ce qu'elle lâche prise. Puis je l'ai écrasée sous mon talon avant de l'observer. Il s'agissait d'une main de femme, à laquelle manquaient l'index et

le majeur. À son auriculaire brillait une chevalière que j'ai identifiée comme appartenant à l'ancienne propriétaire, pour l'avoir aperçue sur les portraits de famille accrochés dans le hall.

J'avais découvert quel sort le spectre réservait aux mains de ses victimes.

Résolu à connaître le fin mot de cette farce macabre, j'ai saisi ma pioche. J'ai infligé à la cave une poussiéreuse césarienne en ouvrant une brèche béante dans la brique. Puis, de cet orifice lubrifié par une fuite de canalisation, j'ai accouché un corps frêle. Une fillette recroquevillée en position fœtale. Ses frusques pourries tombaient en lambeaux.

Elle était adorable, cette poupée aux lèvres boudeuses. Ses guenilles déchirées m'ont offert malgré moi un aperçu sur ses seins menus. J'ai eu un haut-le-cœur : ses tétons avaient été arrachés. Quel monstre avait pu torturer une si innocente créature ? À sa ceinture, un fourreau de cuir abritait une arme. Je l'ai confisquée.

Ce faisant, j'ai dû la réveiller. Elle a battu des paupières. J'ai vu mon reflet dans ses yeux violets. Puis elle s'est évanouie. Désormais, mes derniers doutes étaient levés.

Les Daedalos existent. J'en tenais la preuve, là, dans mes bras.

Neith… Petite fille accouchée d'un mur…

Instrument de ma vengeance…

Vincent relève le nez de ses notes. *Innocente créature ?* Sont-ce ses mots, vraiment ? Sa propre naïveté lui répugne. Neith est aussi dangereuse que les autres spécimens de sa race maudite. L'enseignant repousse son carnet avec humeur.

Entre ses pages cornées, il espérait découvrir le détail qui le sortirait de l'impasse. Un indice susceptible de le mener au meurtrier qui a réduit son existence à néant. En vain.

Pourtant, une agaçante conviction ne le lâche plus : un élément fondamental, caché entre ces lignes, lui a échappé. Il se masse les tempes. Le faix de la fatigue l'écrase. Cela devra attendre demain.

Il soupire. Il se dégoûte. Sur ses épaules, il croit sentir peser les regards déçus des spectres qu'il a juré de venger. Du fond de leur tombe, sa femme et sa fille nourrissent les vers. Alors que leur assassin court en liberté, l'enquête de Vincent piétine.

Impossible de songer à autre chose ou de goûter au repos. Comment dormir, tout en sachant que si rien n'est fait, d'autres innocents mourront ?

Il enrage contre Neith. Pourquoi diable rend-elle les choses si pénibles ? Pourquoi doit-il recourir à la torture pour lui faire cracher les noms des victimes ? Toute cette affaire avancerait tellement plus vite si elle collaborait de son plein gré.

La rapidité est primordiale, dans cette course qui l'oppose à son adversaire. Une fuite éperdue à travers les ténèbres, où la délivrance et la damnation sont au coude à coude. Lorsque l'on cherche à devancer la mort, le moindre faux pas se paie au prix du sang.

Une fois de plus, Vincent a raté sa proie. Son odeur méphitique planait sur la scène du crime. La piste était encore chaude. Comme sa victime. Un musicien, toujours. L'abîme d'un souffle, voilà tout ce qui le sépare de sa vengeance.

Le souffle des mots de Neith. S'il pouvait la convaincre de coopérer pleinement, alors il aurait sa chance. Et sur leurs oreillers de terre, les fantômes de Julie et Vanessa pourraient enfin goûter au repos éternel.

Ses relations avec la jeune Daedalos ressemblent à un sac de nœuds inextricable. Comment ont-elles pu dégénérer à ce point ? Ne devrait-elle pas lui témoigner de la gratitude pour l'avoir délivrée de son emmurement ? Ne lui est-elle pas

redevable, à ce titre ? Alors pourquoi lui refuser un petit service ? Quelques informations pour prix de sa liberté ? Pourquoi refuse-t-elle ? Pourquoi se méfie-t-elle ? N'est-ce pas la preuve, irréfutable, qu'au fond d'elle-même elle est mauvaise ? Une pomme pourrie, aussi véreuse que n'importe quel ambassadeur de cette engeance de basse fosse, que l'on appelle Daedalos.

N'a-t-il pas été tendre avec elle ? Tel un sauveur. Tel un père. Ne l'a-t-il pas couverte de ses bienfaits ? De vêtements, de friandises et de jouets. Pour elle, il s'est saigné aux quatre veines. Mais rien n'était assez beau. Avec insistance, elle réclamait la seule chose qu'il ne voulait lui offrir : la liberté. Non. Non, non, non. Il n'est pas dupe. Ce présent-là se mérite. Si Neith aspire à sentir la caresse du soleil sur ses tresses de jais, d'abord elle devra l'aider à réaliser le projet pour lequel son âme brûle si ardemment…

Sa douce vengeance.

Prisonnières de ce cul-de-sac, leurs relations se sont détériorées. Aux promesses ont succédé les menaces, aux caresses la morsure des cisailles. Insultes, violences, privations. Puis la torture pour finir. Bien des ignominies ont été commises sous les regards globuleux des araignées et des scolopendres. Avait-il le choix ? Qui doit-on blâmer ? Lui, le bourreau ? Ou cette vilaine morveuse, qui refuse d'entendre raison ?

Il n'y avait pas d'autre moyen pour obtenir ces noms. Maudite soit-elle de l'avoir obligé à se salir les mains. Parfois, il jurerait qu'elle en tire une satisfaction perverse.

Derrière les réticences de Neith, Vincent suspecte des motivations plus complexes. Peut-être répugne-t-elle à laisser un humain s'immiscer dans les affaires de ses semblables. Sans doute subirait-elle des représailles si cela s'ébruitait.

Et pourtant, pour en avoir parlé avec elle des nuits entières, il a acquis une certitude. Le monstre qu'il traque a causé du tort à bien des êtres, humains ou non. Neith semble

le haïr presque autant que lui. D'après elle, il s'agit d'un fou psychotique. D'un traître que ses pairs ont banni. Car même dans les cervelles décadentes des Daedalos, certaines horreurs ne se conçoivent pas. Et des châtiments attendent ceux qui franchissent les limites.

Tel est le cas de ce « Banni ». Selon Neith, son projet malfaisant lui a attiré l'ire des autres de son espèce. Un plan qui consisterait à rassembler les fragments d'une symphonie interdite, à même de mettre en péril le fragile équilibre entre le monde des Hommes et la fange putride d'où sont issues ces créatures infernales. *Le Requiem du dehors*, ainsi l'appellent-elles. Vincent n'a pas saisi toutes les subtilités de ces machinations. À dire vrai, il n'en a cure. Seul lui importe le fait d'honorer la créance de sang qu'il a sur ce sinistre individu.

Julie et Vanessa sont mortes à cause de ce qu'elles abritaient en elles. Une bribe de cette effroyable partition. Et à moins d'un miracle, d'autres gardiens de cette œuvre macabre perdront la vie. Alors, le sacrifice de sa famille aura été vain. Neith prétend connaître les autres héritiers de cette malédiction. Les Daedalos les ont surveillés des siècles durant, dans l'espoir déçu de prévenir la tragédie qui se joue aujourd'hui. Pour justifier cet échec, la fillette au regard violet s'est plainte de ce que les Éveillés ont décimé les rangs de sa race. Plus personne ne protège les légataires du *Requiem*, qui tombent à la merci du Banni.

Si Neith et Vincent veulent le contrer, leur seul espoir réside dans la nature profonde du *Requiem du dehors.* Pour le restaurer, il est impératif d'en respecter la sinistre mesure. Le pouls du *Requiem* bat crescendo. Quiconque entend le ressusciter doit en collecter les morceaux selon un ordre

précis, chaque mesure étant plus puissante que la précédente.

La jeune fille sait donc dans quel ordre il va frapper. Ils ont encore une chance de le devancer, s'ils unissent leurs forces.

Vincent referme son carnet de notes, pensif. Il doit renouer le dialogue avec Neith. Plus de tortures. Cette fois, il s'agit de jouer cartes sur table.

Résolu, il descend à la cave. Avec une bouteille de vin et deux verres.

Sur le digicode de la *panic room*, il pianote la date de naissance de sa fille. La porte pivote sur ses monstrueux vérins. De l'autre côté, Neith l'attend.

Elle lève sur lui des yeux où brûle une haine surie, de tous ses feux améthyste.

— Je suis venu t'offrir la paix, commence-t-il.

— Un autre de tes cadeaux, Vincent. Tu me combles, l'interrompt-elle, souriante. Tu tombes bien. Moi aussi j'ai un présent…

Sa voix est sombre.

Mais moins que la cave, lorsqu'elle plonge brutalement dans le noir.

25 [CAMILLE]

Imbolc

À la tombée de la nuit, FiCaBa s'éveille. Au son des bodhráin{29} et des flûtes, les festivités commencent. Le chant des harpes insuffle une vie nouvelle aux vieilles pierres. Aux appels des violons et des veuzes{30}, les bâtiments décatis libèrent un cortège hétéroclite de punks à crêtes, de rockers survoltés et de métalleux. Une ribambelle de marginaux, néopaïens illuminés, artistes délétères et guerriers aux traits burinés.

Un barnum humain, soudé par une indéfectible camaraderie. Îlot de folie, abrité de la grisaille extérieure, au nord, au sud et à l'est par de hautes enceintes de béton, à l'ouest par le cours de la Deûle et ses eaux limoneuses. Une oasis dans le désert urbain.

Des hommes et femmes vêtus de saies{31} blanches initient des rites druidiques, à base de méditation et de plantes médicinales. D'autres de leurs camarades s'adonnent aux joies du chant et de la danse. Tandis que le long d'une table de banquet croulant sous les victuailles, de bons vivants font ripaille, trinquant leurs pintes écumant de cervoise et d'hydromel. Un grand feu crépite, tel le cœur ardent de ce fest-noz bon enfant.

La *Vigie* tout entière célèbre la fin de l'hiver. Ils sont plus d'une centaine à danser, à rire, à s'aimer, malgré la fraîcheur de cette première nuit de février. La *Vigie* vibre de l'esprit d'*Imbolc,* fête de purification du calendrier celte, placée sous

le patronage de la déesse de la fécondité, Brigit. Ces réjouissances marquent l'arrivée des nouveaux venus. Des Éveillés qui ont choisi d'intégrer les Colombes ou les Recrues. L'apogée des festivités coïncide avec le Rite de passage, au tenue duquel les rangs des Chasseurs s'élargiront pour accueillir les Recrues qui ont fait leurs preuves.

En marge des fêtards, Camille observe les agapes sans y prendre part. Elle n'a envie ni de s'empiffrer ni de s'enivrer. Quand bien même les autres Recrues ne se gênent pas. Elle les trouve si puérils. Méritent-ils de devenir Chasseurs ? Elle en doute.

C'est la deuxième fête d'*Imbolc* à laquelle Camille assiste. L'émerveillement des nouveaux arrivants lui rappelle des souvenirs. Il y a un an, elle était à leur place. Une éternité a passé depuis. L'émerveillement de ces « bleus » lui inspire un sourire amer.

Car après *Imbolc,* d'autres célébrations les attendent, inspirées des quatre grandes fêtes celtiques, marquant chacune des temps de plus en plus durs. *Beltaine*, le premier mai, symbolise le passage de la saison sombre à la claire saison, mais surtout la reprise de la chasse, de la guerre et des razzias dans l'*En-deçà. Lugnasad,* au début du mois d'août, célèbre le Dieu Lug, divinité primordiale des *Tuatha Dé Danann,* nom celte des Daedalos. Cette saison appartient à leurs ennemis qui chaque année tentent d'élire parmi eux un nouveau Brenn. La *Vigie* traque alors leur champion et le tue. Seul moyen pour les Éveillés de garder leurs adversaires divisés une année de plus. Vient enfin *Samain,* sœur jumelle et ténébreuse de *Beltaine,* marquant le retour de la saison sombre. De la fin d'octobre au début du mois de novembre, la frontière entre le monde des Hommes et le *Sidh,* séjour des Daedalos, devient poreuse.

Leurs ennemis peuvent alors invoquer les plus terribles créatures, vomies des abysses. Une saison de batailles et de grands sacrifices, afin d'empêcher les *Tuatha Dé Danann* d'envahir cette ville.

Ainsi passe l'année à la *Vigie,* au rythme des fêtes et des veillées funèbres.

L'héritage celte y occupe une place importante, perpétué grâce aux rituels introduits par le Thaumaturge. Avant de partir explorer l'*En-deçà,* ce Pilier féru d'histoire affirmait que les Gaulois, les Rauraques, les Pictes… et tant d'autres peuples anciens luttaient déjà contre les Daedalos. Art dans lequel ils étaient passés maîtres. La *Vigie* selon lui gagnerait à s'inspirer de leurs légendes et de leurs coutumes. Car avant qu'ils ne soient massacrés par les Romains et que leur culture orale se dissolve dans le chant des arbres, les Druides avaient accumulé des connaissances considérables sur les peuples fées. À jamais perdues.

Aussi les Éveillés s'identifient-ils à la cosmogonie celte, même si parfois leur attitude frise l'imposture. Car de tous les Vigies, seule Ambre peut se prévaloir de descendre des lignées Fiannas, fût-ce par la branche torve et pourrie de la famille Karmina.

À mesure que la soirée s'allonge et qu'approche l'heure de vérité, Camille se rassure en dressant l'inventaire de ses fautes et de ses mérites. Les Recrues n'ont qu'une année pour gagner le respect et la confiance des Chasseurs. Elle croit s'en être montrée digne.

Certes, elle a échoué à résoudre l'énigme du Marchand de Sable avant la fête *d'Imbolc*. Cependant, des Chasseurs bien plus expérimentés qu'elle n'ont pas mieux fait. Son seul tort

consisterait plutôt à s'être mis en danger, lors de son combat hasardeux contre l'Ophiure.

Des erreurs dérisoires, comparées à ses accomplissements. Elle a apporté une aide déterminante dans plusieurs affaires, quand la plupart des Recrues se contentent des basses œuvres. Elle possède une longueur d'avance sur les autres, en vertu de sa gravité, de sa détermination. Rien n'est pris à la légère : quelque part, son enfant l'attend. Et le chemin pour le retrouver transite forcément par le réseau d'informateurs des Chasseurs.

Camille a manœuvré afin de collaborer avec les Vigies les plus influents, dont Forge et Ambre. Elle espère beaucoup de leur soutien. Enfin, elle n'ignore pas cette rumeur qui circule parmi les Recrues. Que ces dernières années, les Chasseurs ont tendance à accepter toutes les candidatures pour faire contrepoids aux effectifs croissants des Colombes… Même si les pacifistes ont obtenu depuis longtemps la majorité des votes.

Camille ne compte pas sur ces joutes politiques pour obtenir le titre de Chasseuse. Elle croit l'avoir mérité par ses efforts. Une exclamation la tire de ses réflexions.

« Le Rite de passage va commencer ! »

La Cérémonie de la Chasse commence. Sensei en personne adoube les nouveaux Chasseurs, geste que des ovations saluent. Sur leur veste, le patch de FiCaBa est cousu, telles les armoiries de tissu d'une chevalerie de la rue. Gare à qui voudrait les usurper. Les Chasseurs ont un sens de l'humour dont plus d'un imposteur a fait les frais.

Dans leur dos, les Couleurs{32} des Chasseurs représentent un triskèle, symbole de l'union des trois mondes : le *Tir na mBéo* des Hommes, le *Sidh* des Daedalos et l'*En-deçà* entre les deux. En fils invisibles figurent leur nom et les mots « VIGIE LILLE-FICABA ».

Désormais, nul recoin de cette ville ne leur est hors

d'atteinte. Même l'*En-deçà,* pour les téméraires qui osent s'y aventurer. Les Indés ont ordre de ne jamais s'interposer entre un Chasseur et sa proie et s'y tiennent.

Les impétrants s'apprêtent à prononcer leurs vœux. Lorsqu'une voix s'exclame : « Vous ne m'avez pas appelée ! » Celle de Camille, mal assurée.

À la façon dont Sturm la regarde et dont ses nazillons se moquent d'elle, elle comprend qu'il ne s'agit pas d'un oubli. Mais où sont passés Forge et Ambre ? « Pourquoi m'a-t-on recalée ? demande-t-elle. En quoi ai-je fauté ?

— Les décisions du Concile sont souveraines et sans appel, rétorque sèchement Sturm. Ton manque de discrétion lors de ton dernier combat aurait pu tous nous mettre en danger. Tu as provoqué une émeute. Ambre a été blessée par ta faute et aurait pu être arrêtée. Les Chasseurs n'ont pas besoin de têtes brûlées dans leurs rangs…

Mais déjà Camille n'écoute plus. Elle se retire à grandes enjambées pour ne pas montrer ses larmes. Elle attend d'être hors de vue pour s'adosser à un arbre et sangloter tout son saoul. La pression qu'elle s'est imposée pour réussir demande à sortir. Un creux dans les tripes la remplace. Dans la bouche, une amertume d'injustice.

Elle a remporté son combat contre l'Ophiure. Certes avec l'aide du Craqueuhle. Les autres Recrues, toutefois, n'auraient pas tenu plus de quelques secondes. Pourquoi a-t-il fallu qu'Ambre s'en mêle ? Et quel besoin a-t-elle eu de la dénoncer ?

La jeune gothique sèche ses pleurs. Elle évalue ses options. Elle ne compte pas attendre une année de plus pour partir en quête de son enfant volé. Quel choix lui reste-t-il ? Alors, le visage ravagé du Craqueuhle s'impose à elle. Désormais, elle n'a plus que lui pour l'aider. Quelle que soit la répugnance que lui inspire son sourire aux dents irrégulières et déchaussées, cette créature semble en savoir un rayon sur ce qui se trame en ville. Peut-être ses oreilles torves ont-elles

entendu des rumeurs à propos de son bébé enlevé.

Si elle souhaite se maintenir dans ses bonnes grâces, elle sait ce qu'il lui reste à faire. Profiter que la *Vigie* soit au complet ce soir pour chercher la trace éventuelle d'un Éveillé porteur de la malédiction du *Requiem*.

Camille n'a pas oublié les auras sinistres des musiciens des *Voces Del Laberinto*. L'aspect goudronneux, poisseux de leur Chi. Voilà sans doute ce que le Craqueuhle entend par « corruption du *Requiem* ». En ce cas, elle se doit d'aller observer les auras des Éveillés présents ce soir, en quête d'une souillure semblable.

Camille quitte sa retraite. Elle oublie la peine qui lui broie le cœur pour se mêler aux joyeux festivaliers. Elle se force à sourire, à ignorer les regards en coin ou les chuchotis dans son dos. Elle résout de commencer ses recherches du côté des « nouvelles têtes ». Pour y avoir déjà été confrontée, Camille ne doute pas que si la « corruption du *Requiem* » avait touché l'un de ses proches, elle l'aurait déjà remarqué. Si une aura ici a été salie par cette horreur, elle appartient forcément à quelqu'un qu'elle n'a jamais rencontré. Aussi décide-t-elle de rejoindre les cercles de discussion Colombes, lesquels comptent un large quota d'inconnus.

En tant que Recrue, même recalée, Camille a du mal à s'y faire accepter. Elle se heurte à des remarques blessantes ou de l'indifférence. Heureusement, l'alcool qui coule à flots vient à propos pour délier les langues et endormir la méfiance. Le charme de Camille, que son entraînement Spartiate tendrait à lui faire oublier, aimante les attentions. Notamment celle d'un jeune homme qui vient l'accoster. « Salut ! Tu es nouvelle ? » s'enquiert-il.

Camille lui oppose un examen sévère. Elle n'apprécie ni son look de hippie ni sa trogne de minet. Pas assez de points de suture à son goût. Mais doit-elle faire la fine bouche ? Si sa beauté peut l'aider dans son enquête, c'est un atout dont elle aurait tort de se priver. En matière d'investigation, un joli minois s'avère plus utile qu'un fléau d'armes. Camille sert au jeune homme son plus beau sourire. Il n'y est pas insensible. « Je t'offre une bière ? » dit-il. Elle n'aime pas boire en mission. Mais pour mener celle-ci à bien, elle n'a guère le choix.

Une heure passe, canette en main, clope au bec. Camille se laisse courtiser. Son adulateur se révèle moins superficiel qu'elle n'avait craint de prime abord. La conversation, plaisante, dérive de la musique aux bons alcools, de la littérature au cinéma. Surtout, elle fournit à Camille un prétexte idéal pour se faire présenter à toutes sortes de gens dont elle examine discrètement les auras. Son soupirant semble exercer une fonction influente parmi les Colombes. Il se fait appeler « Enki ». Ce nom lui dit vaguement quelque chose. Elle en déduit qu'il s'est déjà forgé une petite réputation. Elle en viendrait presque à le trouver intéressant.

Pour un pacifiste.

« Comment se fait-il qu'un mec comme toi traîne avec les Colombes ? » lui demande-t-elle. Elle réalise trop tard l'énormité de son propos. Le visage du jeune homme se ferme. « Que reproches-tu aux Colombes ? » interroge-t-il, soupçonneux.

Grisée par la bibine qu'on lui a servie en abondance, Camille en néglige les rudiments de la diplomatie. « Tout, crache-t-elle. Leurs droits, acquis pour rien, achetés à crédit avec le sang des Chasseurs. Leur façon de faire main basse sur FiCaBa, de s'accrocher au pouvoir, en morbacs teigneux. Pourquoi un gars futé comme toi traîne avec ces sangsues ?

— Et toi ? rétorque-t-il, pincé. Pourquoi cours-tu après le titre de Chasseuse ? T'es la seule à ne pas l'avoir eu. Un

message clair, non ? Ils ne veulent pas de toi. Pourquoi les défendre ? Tu serais pas maso, des fois ? »

Blessée aux tréfonds d'elle-même, Camille agit d'instinct. Elle allonge à l'impertinent une gifle qui le laisse sur le cul et fait beaucoup rire ses amis. Puis elle se taille. Elle ravale ses larmes, cette fois. *Note mentale : me méfier des* Colombes. *Ces foutus volatiles ont un bec et la sale manie de le fourrer n'importe où. Même dans les plaies.*

Elle retourne dans le giron des Chasseurs, en quête de visages familiers. Elle entend derrière elle son soupirant l'appeler, gêné. Elle ne se retourne pas. Qu'il aille se faire voir ! Il la suit pourtant. Il ne semble pas en avoir fini avec elle. *Quel pot de glu !* Lorsqu'il la prend par le bras, elle voit rouge. Elle le repousse sans ménagement.

Pour la deuxième fois, son admirateur tombe à la renverse. Cette fois, avec un bruit de verre brisé. « Qu'est-ce que c'est que ce bordel ?! » articule avec peine une voix de dogue enragé. Celle de Sturm, pleurant les restes d'une bouteille de Whisky de Wambrechies.

Aussitôt, une meute agressive encercle Camille et son courtisan.

Juste au moment où la jeune femme songeait qu'elle ne haïssait rien tant que les Colombes, les *boneheads* se rappellent à son bon souvenir.

26 [CODEX METROPOLIS]

Politique-tac pour toqués

« Vivre vite, mourir jeune, faire un beau cadavre. »

James Dean

Salutations. Je m'appelle Gévaudan. J'ignore pourquoi on m'a choisi pour vous parler de politique. Sans doute parce que j'ai jamais de motte à pierre-feuille-ciseaux. Rassurez-vous, le calvaire sera bref. Je manie mieux la lance de cavalerie lourde que les longs discours.

Sorti de la moto et des runs contre les Streums à deux cents à l'heure sur l'autoroute, le reste m'emmerde. Alors finissons-en et nous pourrons tous nous coucher moins bêtes ce soir.

« La démocratie, c'est la moitié des cons plus un. »

Philippe Bouvard

J'écoute beaucoup la radio, à bécane. Les émissions où les invités dégainent des citations à tout bout de phrase. J'aime bien les citations. On dirait les conseils du père que j'ai jamais eu. Et puis elles sont concises et un bon biker ne doit jamais cracher sur un raccourci.

Alors faisons court : la *Vigie* se veut une utopie. Une société parfaite, dans le genre du *Phalanstère* de Fourier, de l'*Icarie* de Cabet, du *Familistère* de Godin. Une putain de démocratie

directe. L'avant-garde d'une nouvelle civilisation. L'Athènes 2.0 des marginaux, la Sparte du troisième millénaire. Tous les Éveillés sont les bienvenus, avec les mêmes droits. Les honneurs s'acquièrent par le fer, la ruse et la sueur.

« La politique est une guerre sans effusion de sang et la guerre une politique sanglante. »

Mao Tsé-Toung

Plusieurs courants d'idées cohabitent ici. Y'a des preux qui veulent casser du Streum et des pisseux qui peinent à garder leur slip sec. Y'a des tendres qui s'inquiètent pour les Dormeurs et des durs qui s'en branlent à deux mains. Y'a des hurluberlus qui prétendent que nous devrions conquérir le monde des Streums, comme les colons américains l'ont fait de l'Ouest sauvage, que ce serait notre « Destin Manifeste »[33]. Y'a des mégalos persuadés d'être nés pour régner sur les Hommes, des Übermenschen aux Illusions de Grandeur solubles dans la bière. Y'a même des illuminés-révolutionnaires, menés par le Thaumaturge, pour affirmer que les Éveillés ont pour mission de libérer l'Humanité de ses chaînes.

Bref : sur le plan idéologique, la Vigie est un baril de poudre auquel ne manque qu'une étincelle.

« Dans la vie on partage toujours les emmerdes, jamais le pognon. »

Michel Audiard

Une guerre coûte cher. Pour financer la sienne, la *Vigie* trempe dans des entourloupes pas claires. « Realpolitik », estime Vénéneuse. « Trafic de drogue, prostitution, association

de malfaiteurs… », jugerait un magistrat. Question de point de vue.

La *Vigie* repose sur une symbiose de fric et de sang. Sans la tune des combinards, les guerriers crèveraient de faim. Sans la protection des guerriers, les combinards se feraient bouffer tout cru. Voilà le moteur qui nous permet d'avancer, une mécanique crasse et imparfaite, à l'image du monde dans lequel nous évoluons.

Une machinerie articulée autour de deux pièces centrales : les Colombes et les Chasseurs, telles l'anode et la cathode d'une batterie.

Commençons par les Colombes. Nos pacifistes. Nos combinards. Sans nous, les Streums n'auraient fait qu'une bouchée d'eux : enfants, ados, vieillards, employés de bureau. Sensei a insisté pour que nous les accueillions. D'après lui, nous deviendrions plus forts, si nous avions des personnes à protéger. Ces nouveaux venus nous ont remerciés d'une drôle de façon. Leurs valoches à peine déballées, déjà les Colombes ont commencé à râler. Que selon elles, la *Vigie* était mal gérée. Qu'elles allaient mettre leur bec dans nos affaires.

Sous prétexte qu'elles rapportent du fric, elles se croient tout permis. Elles se gardent les meilleurs locaux – électricité, eau, chauffage, Internet – rénovés avec l'argent de leurs jobs à plein temps. Elles en veulent toujours plus. Elles confondent FiCaBa avec une résidence sécurisée dont nous, les Chasseurs, ne serions que les gentils vigiles. Leurs larbins, quoi.

À toi qui me lis, camarade, retiens ceci. Le jour viendra où les Colombes seront majoritaires. Alors le rêve qu'incarnait FiCaBa ne sera plus, noyé dans le confort matériel et les atermoiements d'une petite bourgeoisie de béton.

Pour contrer ce pronostic merdique, les Chasseurs forment le seul rempart. La lutte d'influence s'annonce délicate. Notre caste chevaleresque suscite peu de vocations. Qui souhaite aller en première ligne, écoper des gnons ? Une poignée de masochistes, pas plus. Aussi, afin d'encourager les bonnes

volontés, les Chasseurs jouissent de quelques avantages. L'accès à un réseau d'indicateurs de première bourre, qui vous permet de retrouver à peu près n'importe qui, n'importe quoi, ayant trait de près ou de loin aux Streums. Des armes, bien sûr. Un sauf-conduit pour l'*En-deçà.* Et des frères et des sœurs sur lesquels compter en cas de coup dur. Nous soutenons les nôtres, envers et contre tout. Des avantages que les Colombes jalousent et qu'elles nous réclament. Elles peuvent toujours se brosser.

« La démocratie, c'est le pouvoir pour les poux de manger les lions. »

Georges Clemenceau

N'empêche. L'arrivée des Colombes a bousculé la donne. Notre autorité à nous, les Piliers, s'est trouvée diluée dans cet afflux de nouveaux arrivants.

Les pacifistes parmi nous (Koudelka, La Garache, Thaumaturge, Mab et Gargantua) ont vite compris quel bénéfice ils pourraient en tirer. Chacun à leur façon, ils ont essayé de récupérer les Colombes, de les instrumentaliser pour servir leurs desseins.

Je me suis bien bidonné, de les voir se prendre des vestes à tour de rôle.

Sauf le Thaumaturge. Un contorsionniste de la politique, celui-là. Capable de s'engouffrer par une tête d'épingle. Ce saligaud est parvenu à se doter d'une influence durable sur la frange « bande-mou » de la *Vigie.* Pour ce que ça lui a servi…

De mon humble avis, ces parvenus me courent sur le haricot. Ils sont le sucre dans mon essence, le limiteur de vitesse de mon accélérateur, le radar automatique au milieu de ma ligne droite. D'incommensurables casse-couilles.

Nous leur avons donné trop de droits, d'emblée, sans qu'ils

aient à les gagner.

Nous sommes les Piliers. Nous avons fondé cet endroit, merde ! Nous l'avons arraché à la rouille et à l'oubli, nous l'avons défendu contre les Streums, nous l'avons retapé, nous y avons mangé et baisé, pleuré et souffert. C'est notre château fort, notre donjon, notre Versailles cradingue !

Et nous devrions à présent le céder sagement à une nouvelle génération d'envahisseurs, ceux-là qui empoisonnent nos rangs ?

Enfilez vos cottes de mailles, les Colombes, et chaussez vos solerets : parce que si vous espérez les clés du palais, il faudra venir les arracher de mes doigts morts et refroidis…

… Stop, j'arrête. Je me demande même pourquoi je m'emmerde à consigner tout ça par écrit. Personne ne prendra la peine de me lire. Je gaspille mon temps.

Comment conclure ? Par mon expérience personnelle, peut-être. Avant, j'étais comme vous : je me désintéressais de la politique. Puis j'ai compris. Que la politique est une bataille de plus et que nous sommes en train de la perdre.

Mais je vous le garantis, camarades, foi de Gévaudan ! Moi vivant, les Colombes ne feront jamais leur loi à FiCaBa !

« Gévaudan », Pilier et chevalier-motard de la *Vigie,*
banni sur délibération du Concile

27 [CAMILLE]

Rythme de passage

« Regardez qui voilà ? La *ratée* ! »

Camille tourne sur elle-même, pour ne pas laisser son dos exposé aux *boneheads* qui l'encerclent. Elle maudit Enki, la Colombe qui l'a entraînée « dans cette merde ».

De son côté, le jeune homme tente de se relever. Un coup de rangers à lacets blancs, reçu en plein thorax, lui coupe le souffle. « Laissez-la, tousse-t-il. C'est ma faute. Si vous nous lâchez, je vous ramène tout de suite deux bouteilles de *Louvois Single Malt* pour remplacer votre bouteille cassée. Deal ?

— Ta gueule, sale Colombe ! » aboie un butor au crâne rasé, avant de le frapper au crâne avec une bouteille.

Enki perd conscience. *Bonne nuit, doux Prince. Merci quand même.*

Autour de Camille, la ronde agressive se resserre. Les festivaliers dans les parages font mine de ne rien voir. *Sympa, la solidarité entre Chasseurs.* Elle ne l'oubliera pas de sitôt.

« Tu vas payer pour Parsifal ! » gronde un colosse avec une balafre à l'œil droit, dont il ne reste qu'une bille aveugle et gorgée de pus. « Putain de balance ! Qu'on la crève ! » jappe une égérie aux seins nus, la moitié du crâne tondue, l'autre ébouriffée de cheveux décolorés. « Qu'est-ce qu'on attend ? On la rétame ? » interroge un nabot aux chicots pourris, en agitant son couteau papillon.

Contre des adversaires si nombreux, Camille n'a pas

l'ombre d'une chance. Se faire casser la gueule ne l'effraie pas. Mais mourir ou écoper d'une infirmité, si. Et les *bones* semblent trop éméchés pour se retenir. Mauvais pressentiment…

Brusquement, Camille reçoit une aide inattendue. « Laissez-la ! » rugit Sturm. La meute des *nazi-skins* s'écarte pour laisser son *mâle alpha* y pénétrer. « C'est entre elle et moi. Un contre un. À mains nues.

— Ça me va, approuve la jeune goth.

— C'était pas une question. En garde ! »

Il se jette sur elle. Il enchaîne les coups avec l'allant d'un marteau-piqueur. La Recrue préfère parer au lieu de répliquer. *À quoi bon ?* Elle ne pèse pas lourd face à lui. Se battre n'arrangera en rien sa réputation de « tête brûlée ». Surtout, elle doit détourner l'attention des *bones*, qui sans cela risqueraient de s'en prendre à Enki. Aussi la seule issue honorable consiste-t-elle à encaisser, en priant que quelqu'un vienne interrompre ce massacre.

Sturm a des enclumes à la place des poings. Camille esquive tant qu'elle peut. Aucune garde ne saurait contenir la furie qui s'abat sur elle. Des frappes martèlent ses reins, rouvrent les plaies de ses seins. Elle tombe, sur un croc-en-jambe d'un *bone*. « Restez en dehors de ça ! » beugle Sturm. Camille se relève. Qu'elle résiste à ses coups le vexe terriblement. À compter de là, le chef des *bones* ne la ménage plus. Ses crochets à la tempe, ses uppercuts pourraient s'avérer mortels. Camille est touchée au plexus. Elle s'effondre, privée d'air.

« Et pour son *chéri* ? demande la *bone* au crâne à moitié nu. On peut jouer avec ?

— Tâchez d'pas trop l'amocher.

— Je croyais… que c'était entre toi et moi », halète Camille.

Elle s'est relevée. Elle ne peut voir son visage, mais il semble quasi certain qu'elle sera à l'abri des admirateurs pour quelque temps. « Cette salope en redemande ! » s'amuse le géant borgne.

Le calvaire reprend. Sturm paraît agacé. « Tu me fais pitié ! feule-t-il. Tu fais honte à Forge ! Il a perdu son temps avec toi. » Cette tirade la blesse plus qu'aucun coup. Camille essaie de raisonner son adversaire : « Je ne veux pas me battre. Si c'est à cause de Parsifal, je ne savais pas qu'ils iraient jusqu'à le bannir à cause de mon témoignage…

— Ton témoignage ? Tu te prends pour qui ? T'es qu'une Recrue. Ta parole ne pèse rien ! Mais tu as choisi de tremper dans leur complot pour salir sa réputation !

— Quel complot ?!

— Te fous pas d'moi ! J'sais pas ce qu'ils t'ont promis en échange. Mais moi vivant, jamais tu d'viendras Chasseuse ! »

Sturm crache de dégoût. « Maintenant, soit tu te bastonnes pour de bon, soit mes potes vont soigner ta Colombe à coups de tesson. » Les *bones* aboient d'aise, excités par la curée. Déjà ils approchent d'Enki tels des chacals flairant une charogne…

« Rappelle tes chiens », dit-elle avant de se précipiter sur lui.

Sturm esquive ses coups sans peine. Camille a déjà subi trop de dommages. Elle n'est plus en état. Il joue avec elle. Il s'offre même le luxe de fumer en l'affrontant. Une vexation de plus. Sur une feinte, la Recrue parvient tout de même à lui placer un mawashi-geri, coup de pied circulaire qui l'oblige à reculer. « Ouh ouh ! C'est qu'elle mordrait ! On devrait peut-être la recruter ?

— On prend pas les donneuses », tranche Sturm en s'essuyant les lèvres.

Il court sur elle. Camille parvient à lui asséner un direct. Puis elle réalise que cette fois le *nazi-skin* s'est laissé toucher

délibérément. Il n'attendait que cette occasion pour lui agripper le bras. Avec sa *Vue,* la goth observe alors un phénomène singulier. Un peu de l'aura de Sturm pénètre en elle. Son adversaire lui « injecte » une parcelle de son Chi, laquelle remonte le long de son artère. De quelle technique s'agit-il ? En guise de réponse, une douleur violente se propage, depuis ce corps étranger en elle.

Soudain, son triceps explose dans une gerbe de sang. Camille hurle. Elle tombe à genoux, main sur la plaie afin d'endiguer l'hémorragie. Sturm la domine, son ombre tombant sur elle. « Mon don s'appelle l'Éventreur. Renonce au titre de Chasseuse. Ou la prochaine fois, tu verras que ce nom n'est pas exagéré. »

Il se penche pour chuchoter à son oreille : « Je te sens pas. Tu caches des choses. Tu peux tromper les autres. Mais pas moi. » Ce disant, il lui souffle sa fumée au nez, puis écrase sa clope sur sa joue. Un mégot infect, roulé dans du papier noir.

Et les *bones*, l'un après l'autre, de venir cracher sur elle.

— Que se passe-t-il ? s'enquiert soudain une voix claire et profonde, à rendre jalouse l'eau d'un lac.

Foutue merde ! La foule s'écarte pour livrer passage à une silhouette très droite, vêtue d'un *montsuki.* Sensei lui-même. Comme si elle n'avait pas déjà son quota de problèmes ! Camille va se justifier, quand les *bones* se mêlent de lui couper la parole. Dans leur version, elle les a agressés par surprise, hargneuse d'avoir été recalée et ivre morte. « N'importe quoi ! C'est…

— Silence », lui intime Sensei.

Impassible, il écoute les *nazi-skins* jusqu'au bout. Serein, le calme d'une mer d'huile. Camille, discrètement, profite de la diversion pour réveiller Enki. « Mm ? » murmure-t-il d'une voix défaite. « Si tu te sens une dette envers moi, dit-elle, c'est le moment. »

La Colombe se lève, piteuse. Les brutes pâlissent. Ils

sentent le vent tourner. Sûr que son témoignage à lui va jurer, comparé au leur. Ils braillent, clabaudent, intimident, jouent à qui aura le dernier mot. « Suffit ! » Le rugissement d'un torrent. Les dogues gémissent, pattes sur la tête, queue entre les jambes. « Je t'écoute. » Sensei invite Enki à reprendre, opinant de ses cheveux d'argent au fil de son récit. Lorsqu'il a fini, le patriarche livre son verdict :

— Camille-*chan*[34], j'aurai à te parler », dit-il avant de s'adresser à la cantonade.

Aux témoins de la scène, Sensei sert un trait d'esprit à sa façon, qui les renvoie, riant, à leurs occupations. Toute tension évanouie. Puis il enjoint Camille de lui emboîter le pas.

Il l'entraîne jusqu'au cercle des anciens. Cercle de hautes silhouettes sculptées de flammes et de ténèbres. Seuls y siègent les plus vieux Chasseurs, les plus respectés. Il lui désigne une place dans la ronde, autour du feu, entre deux vétérans aux perfectos cousus d'écussons honorifiques. Il s'assied face à elle pour la détailler à travers le rideau des flammes.

Sensei se distingue par ses manières autant que sa tenue : un *montsuki,* variante de kimono réservée aux grandes occasions. Maigre, dans son demi-manteau noir – orné d'armoiries familiales – et son *hakama* rayé blanc et bleu. Ses cheveux pâles prennent la couleur de la lune. Immuable, telle une statue d'argile mise à cuire.

Jamais Camille n'aurait cru finir ici sa soirée. « Voyons cette blessure… » Sensei l'invite à lui montrer son bras. « Fâcheux, vraiment, qu'il ait utilisé cette technique », dit-il pour lui-même. La plaie a de quoi épouvanter. Elle évoque une orchidée poisseuse, aux pétales de chairs déchirées. Le vieil homme la prend entre ses mains. Ses paumes irradient une chaleur apaisante. Lorsqu'elles se retirent, les lèvres de la plaie se sont ressoudées. Une balafre demeure, hideuse. « Je ne puis mieux faire. Mille excuses. »

Il lui tend ensuite une tasse brûlante, au fumet amer. *Du thé.* Le breuvage brûle ses lèvres éclatées. Il a goût de sang. Camille l'aspire en deux gorgées. Pour se sentir ridicule après, de constater que Sensei n'y a pas touché. *Idiote ! Où sont tes bonnes manières ?* L'Asiatique tourne sa tasse dans un sens, puis dans l'autre, respirant par le ventre, avant de daigner y goûter. La cérémonie du thé. Première fois qu'elle y assiste.

— Ambre a vu juste, murmure-t-il enfin. Sais-tu ce qu'elle dit de toi ?

— Pas du bien, j'imagine. Sinon, j'aurais mes couleurs à l'heure qu'il est.

Silence de mort. *Aurais-je dépassé les bornes ?*

— Elle prétend que tu as du cœur, poursuit-il, derrière le toit pointu de ses mains jointes. Une Recrue prenant la défense d'une Colombe. Peu banal. Puis-je savoir pourquoi ?

— Je n'avais que ça à faire. J'ai du temps libre à revendre depuis que j'ai appris que j'étais recalée.

L'ironie glisse sur Sensei comme la rivière sur la roche. *Imperméable à l'humour.*

— Que penses-tu des Colombes ? lui demande-t-il.

Elle lui répond sans mâcher ses mots. Entre autres, qu'un seau percé serait plus utile que toutes les Colombes réunies. Pamphlet que plusieurs Anciens approuvent, à juger par les hochements de tête. Sensei, d'attendre qu'elle ait finie pour l'interroger :

— Auquel cas, je dois te paraître un parfait idiot de leur avoir ouvert les bras ?

Tout le soutien que Camille a cru ressentir s'effondre. *Sensei, idiot ?* Elle devrait démentir et vite. Mais ses phrases sonneraient creux. Son aura, trouble. Car en son for intérieur, la politique de Sensei lui semble, au mieux, maladroite.

— Je vois. Honnête. Respectueuse. Écervelée, aussi. Encore que ce soit un mal curable par l'instruction. Sache donc, jeune

Recrue, que je ne suis pour rien dans cette décision. Les Colombes ont toujours été les bienvenues, à FiCaBa. Certains ont oublié, je crois, que les Piliers eux-mêmes n'étaient pas tous des combattants, mais aussi des artistes et des penseurs. Des Colombes, la *Vigie* en a compté depuis le premier jour. Pourquoi cela devrait-il changer, d'après toi ?

Elle bredouille qu'elle l'ignorait, qu'elle ferait plus attention dorénavant. *Que dire d'autre ?* Elle ne va pas lui faire une leçon d'histoire, à lui, l'un des fondateurs ! Il semble s'adresser autant à elle qu'au reste du cercle lorsqu'il ajoute :

— Ta force ne se mesure pas à ce que tu détruis, Camille-*chan*, mais par ce que tu crées. Il n'en va pas différemment de la *Vigie*. Sans les Colombes, nous n'aurions rien à protéger. Notre combat serait vide et nos poings, creux.

Chasseurs et Colombes se complètent. Yin et yang. Fragile équilibre à préserver. L'esprit et le corps, unis. Le guerrier sans philosophie meurt consumé par la haine. Le philosophe sans volonté ne pèse pas plus qu'une feuille emportée par le courant.

— Tu méprises les Colombes, conclut-il. Par ignorance. Sous peu, tu apprendras à mieux les connaître…

Que veut-il dire ? Une question dont la réponse viendra bien assez tôt. Et le *Vieux* de préciser, dans un souffle :

— Un groupe de Colombes s'est porté volontaire pour un cours de *self-défense*. C'est inédit. J'aimerais que tu te charges de leur entraînement.

Qu'il parvienne à le dire avec tant de sérieux, elle ne doute plus des vertus de la méditation. Une prouesse. « Ah ?! » se contente-t-elle de répondre. Le maximum de zénitude dont elle soit capable. Sensei s'explique : « Tu es parfaite pour ce rôle. Excellente combattante, sans être une Chasseuse. Une personne neutre, aux yeux des Colombes. Voire populaire, après la rixe de ce soir. La nouvelle se répandra, espérons. J'y veillerai. »

Oh joie ! Elle sourit. Parfois, le désespoir lui fait cet effet. Sensei la met également en garde contre certaines de ses « opinions ». Plus question pour elle de se lancer dans des réquisitoires contre les Colombes. Il compte sur elle pour apaiser les tensions, non pour les aviver. L'opportunité pour la goth d'apprendre la tempérance. Elle hoche la tête avec un enthousiasme tout *tempéré*.

— Ce sera simple. D'autant que tu connais déjà le responsable de ce groupe. C'est ce garçon, Enki-*kun*.

Oh non ! Elle feint la motivation. Un effort inutile avec Sensei, qui lit dans ses interlocuteurs à livre ouvert.

Il ôte ses lunettes noires, découvrant des yeux morts, deux perles ternes ourlées de paupières fatiguées. *Son handicap*. Surcompensé par la *Vue. La plus affûtée qui soit.*

— Camille-*chan,* j'ai besoin de toi. Pour rappeler à tous que nos différences sont superficielles. Au contraire de ce qui nous réunit. Ta position de Recrue, à mi-chemin entre Colombes et Chasseurs, fait de toi la candidate idéale. Une mission que seule une authentique Chasseuse saura mener à bien. Me suis-je fait comprendre ?

Cinq sur cinq. Avant qu'elle n'ait pu répondre, une diversion lui vole la vedette. De l'agitation, à la lisière de l'*Aréopage des Anciens*. Un emmerdeur qui veut forcer le passage.

« Je dois lui parler ! Maintenant ! » Elle connaît cette voix.

Sensei fait signe à son propriétaire d'approcher. La haute stature de Godrick se découpe dans la lumière. Sa musculature offre un terrain de jeu aux ombres, qui en soulignent complaisamment les reliefs. Et la tension. L'homme paraît

agité.

— Une urgence, Sensei, déclare-t-il, ignorant la goth. À propos d'Ambre…

28 [VINCENT]

L'ennemie de mon ennemi

Journal de Vincent Zych

Samedi 23 février

Certains faits, les plus terribles, sont un défi au talent des meilleurs conteurs.

Pour narrer les épisodes sombres de son Histoire, l'humanité n'a rien inventé de mieux que les légendes. Dans les contes que les anciens nous murmurent au coin du feu, si nous tendons l'oreille, nous pouvons entendre les mises en garde de nos ancêtres, transmises par-delà l'abîme du temps.

Sur ce point, les Daedalos ne diffèrent pas de nous. D'obscures légendes circulent dans les souterrains de cette ville. Des fables funèbres résonnent dans nos tuyauteries, d'effroyables confessions parasitent nos émissions radiophoniques. Ces créatures ont en partage un folklore de l'effroi. Dans leur culture, il n'est point coutume de raconter une histoire aux enfants sages, quand vient l'heure du coucher. Au contraire. Les contes daedalos ressemblent à du distillât de mauvais songe, de l'essence des cauchemars que les parents versent dans l'oreille de leur horrible progéniture, pour la punir.

Parmi ces mythes abyssaux, certains ne se murmurent que du bout des lèvres, de crainte de réveiller un démon endormi ou quelque mal immémorial. Les pires ne se transmettent qu'à une

poignée d'initiés, tel un fardeau que l'auditeur accepte d'endosser.

Nul faix ne pèse plus lourd sur la mémoire que Le Requiem du dehors *et son histoire.*

J'ai eu toutes les peines du monde à entraîner Neith sur le sujet. Si je ne la connaissais pas, je croirais que ce conte l'effraie.

Les origines de cet air de musique demeurent nébuleuses. Peut-être même ne s'agit-il que d'un tissu de mensonges, d'une toile jetée sur une vérité autrement plus terrifiante. Une version édulcorée, afin que les esprits la supportent sans se briser net.

Quelle que soit la version, certains points concordent. Le plus important, notamment : le Requiem *est une erreur monstrueuse, dont la responsabilité accable autant les humains que les Daedalos. Une malédiction pesant sur nos deux races. Car cette symphonie maudite a été coécrite par un Daedalos et un Éveillé.*

Les variantes divergent quant aux circonstances de cette coopération.

Certaines affirment que le Requiem *a été composé par un Éveillé sur son lit de mort, avec le concours d'un Daedalos subjugué par le talent de l'humain. La créature culpabilisait de l'avoir blessé mortellement, aussi a-t-elle accepté de l'assister dans la création de son ultime chef-d'œuvre. Un hymne à la paix entre leurs peuples.*

D'autres prétendent que ce concerto est l'œuvre d'un compositeur humain dévoré par l'ambition, prêt à tout, jusqu'à vendre son âme à un Daedalos qui lui a enseigné les arcanes de la musique du Sidh. *L'humain a créé alors une discipline hybride, mélange de musique et de magie, dont le* Requiem *constitue l'aboutissement.*

Dans quelques versions, il est question d'un concours destiné à départager Daedalos et Éveillés pour le contrôle d'une ville. Ils choisissent alors de se confronter par le biais de la musique, car elle est le reflet de l'âme, la langue des sentiments. Un jury composé d'Éveillés et de Daedalos en parts égales doit élire la meilleure œuvre. Toutefois, la musique daedalos déplaît aux jurés

Éveillés et inversement. Les adversaires sont dans l'impasse, la guerre menace de reprendre. Aussi deux pacifistes, un Daedalos et un Éveillé, décident-ils de conjuguer leurs génies pour composer une musique qui allierait le meilleur des deux races, afin d'instaurer l'armistice…

Il existe encore maintes variantes à cette histoire. Je manque de temps pour les consigner toutes.

Sur la suite des événements, les légendes concordent néanmoins. Daedalos et Éveillé ont créé une œuvre dépassant leurs espérances, qui n'était le produit ni d'une culture ni de l'autre, mais une nouvelle essence en soi. Dans sa forme originelle, le Requiem *est décrit comme une partition de notes qui se tordent sur le papier, luttant pour s'en échapper.*

De sa double ascendance, daedalos et humaine, le Requiem *a hérité certaines caractéristiques. Des Daedalos, leur magie, par sa capacité à tricher avec la réalité. Des humains, leur science, par son appétit de nouveauté et de connaissance. Car le* Requiem *est vivant et doué de conscience.*

Hélas, même les plus grandes œuvres endurent quelques imperfections. Le Requiem *ne déroge pas à la règle. Les défauts de ses créateurs s'expriment en lui. Des humains, il a hérité leur dépendance à la technique. Contrairement aux Daedalos dont le corps abrite la magie à l'état brut, dont ils peuvent user selon leur bon plaisir ; les pouvoirs du* Requiem *sont scellés et ne peuvent s'exprimer sans l'intermédiaire d'un instrument. Plus sombre encore semble la tare héritée des Daedalos. Comme eux, le* Requiem *souffre du Mallogène. Il doit se nourrir de vies humaines, voler du Chi pour survivre.*

Défauts que ses créateurs allaient découvrir par eux-mêmes. Dans un premier temps, ils ont tenté d'interpréter leur musique, en vain. Nul instrument n'y résistait. Le bois craquait, les cordes rompaient… Une symphonie muette, un comble ! Pire : faute d'être joué, le Requiem *dépérissait à vue d'œil. Ses notes s'estompaient, le vélin se craquelait, cette musique se dissolvait, elle retournait au néant qui l'avait vue naître…*

À moins d'un miracle, le Requiem *n'en avait plus que pour quelques jours. Si ses auteurs avaient pris le parti de le laisser périr, bien des malheurs auraient été évités. Hélas, il existe un lien puissant entre un compositeur et son œuvre, une curieuse parentalité de l'esprit. Ni* l'Éveillé *ni le Daedalos n'ont eu le courage de laisser « leur enfant » s'étioler.*

Au lieu de quoi, ils se sont mis en quête d'un instrument à même de l'héberger. Une enveloppe dans laquelle il pourrait s'incarner.

Humain et Daedalos ont testé toutes sortes de matériaux. Dont des matières interdites, arrachées aux entrailles chtoniennes du Sidh. *Rien n'y a fait. Jusqu'à ce que le hasard les mette sur la piste. Un soir qu'il travaillait de l'écorce de Mandragonne destinée à une exquise lutherie, l'humain s'est blessé. Son sang a goutté sur le vélin du* Requiem *pour y être absorbé. Non sans effroi, les compositeurs ont réalisé de quoi leur œuvre avait besoin.*

Le Daedalos a visité les morgues alentour, en quête de morceaux de cadavres. Avec son compère, ils ont découvert l'élasticité des boyaux d'enfants, les octaves envoûtantes d'une ossature octogénaire, la tessiture illimitée de cordes vocales ébouillantées… Malheureusement, les matériaux nécrosés supportaient mal l'usure du Requiem.

Il leur fallait de la matière vive.

Ne pouvant se résoudre à donner la mort, l'humain s'est sacrifié. Il a offert son corps au Requiem *pour s'unir à son œuvre, comme une mère à jamais soudée au fœtus de son enfant.*

Hélas, dix corps n'auraient pas suffi à contenir un tel concentré de magie. Les notes suintaient par ses pores, couraient sous sa peau, dans les conduits de ses veines, vers les replis spongieux de ses organes. L'Éveillé ne parvenait toujours pas à jouer le Requiem, *c'était le* Requiem *qui se jouait de lui ! La musique dotée d'une âme a pris la mesure de sa fragile condition : elle était prisonnière d'une chair périssable, marcescible… d'un corps qui finirait bientôt par nourrir les vers.*

Pour cette raison, le Requiem *s'est enfui, en quête d'autres chairs à squatter, pour plus d'espace et de durabilité. Le Daedalos n'a pu le retenir. Dans un accès de force démentielle, l'humain possédé l'a assommé.*

Livré à lui-même, à l'image d'un enfant auquel nulle morale n'a été inculquée, le Requiem *s'est adonné à tous les excès. La musique est langue de l'Amour, message que cet air maudit a corrompu. Ivre des plaisirs de la chair, qui lui étaient jusqu'alors inconnus, cet air s'est abandonné au stupre et à la luxure, entraînant son frêle réceptacle de chair dans une fringale orgiaque, une frénésie priapique insatiable. Par tous les orifices de son déguisement d'humain, des lèvres jusqu'au cul, le* Requiem *a chanté le sexe et l'Éros. Son charme a subjugué les Dormeurs, les a jetés dans une transe érotomane inextinguible, qui les a poussés à accepter les fantasmes les plus dégradants. En quelques heures, l'humain a couché avec des dizaines de ses pareils, quels que soient leur âge ou leur sexe.*

Le Requiem *ne voulait que jouir l'encre de ses notes dans le plus grand nombre de corps, infecter les muqueuses excitées avec la démesure de son génie.*

Lorsque le Daedalos a repris conscience, il a suivi son œuvre à la trace, semblable à une limace libidineuse laissant derrière elle une traîne de sueur et de sperme. La créature a retrouvé son ami l'humain, méconnaissable. Le Requiem *l'avait consumé. Ce qu'il en restait n'a guère tardé à rendre son dernier soupir, pour se décomposer en une masse grouillante de notes de chair qui se sont dispersées.*

Si l'histoire en restait là, elle serait digne d'un conte pour enfants. Il reste à évoquer la magie du Requiem. *Car malgré la brièveté de sa période d'activité, cette symphonie a opéré des ravages : elle est responsable de l'apparition de l'*En-deçà, *ce réseau souterrain qui court sous Lille, étirant ses tentacules à la fois dans la dimension des Hommes et dans celle des Daedalos. Le chant du* Requiem *a déchiré l'espace et le temps. Subitement, des caves ont été reliées au temple d'une divinité troglodyte cannibale,*

les niveaux inférieurs d'un parking ont vu passer des chars tirés par des montures à huit pattes, un collecteur d'égout a été inondé par les eaux salées d'une mer abyssale, dont les créatures gluantes et aveugles ont explosé, victimes d'une différence de pression fatale.

En maints points de cette ville, la réalité urbaine est entrée en collision avec les noires merveilles du Sidh, *accouchant de cette topographie d'épouvante, chaotique et souterraine, que l'on appelle l'*En-deçà. *Telle est la terrible puissance du* Requiem, *art avec lequel ni la science ni la magie ne sauraient rivaliser, capable de crocheter les serrures invisibles qui scellent les mondes, d'ouvrir les portes que les Dieux eux-mêmes ont condamnées.*

Au lieu d'instaurer la paix entre les Daedalos et les Éveillés, le Requiem *a exacerbé la rivalité entre eux pour le contrôle de l'*En-deçà.

Celle situation, quoique regrettable, pourrait encore s'aggraver. Car cette musique maudite subsiste toujours, trop puissante pour être détruite, prisonnière des chairs des humains qu'elle a infectées.

Le Daedalos auteur du Requiem *a averti ses semblables de son existence. Ils se sont montrés compréhensifs. Ils l'ont exécuté proprement, puis se sont mis en quête des humains contaminés. Ils ont traité le problème avec compassion, en les massacrant un par un. Mais à chaque mort, l'once de* Requiem *en eux leur survivait pour s'unir au fragment le plus proche. S'ils les tuaient jusqu'au dernier, alors le* Requiem *serait de nouveau complet et libre d'agir.*

Ils ont jugé plus sage de laisser cette ténébreuse magie se diluer dans le sang de leurs descendants. Au fil des générations, le Requiem *s'est endormi. Les Daedalos ont veillé sur lui. Secret qu'ils ont caché aux Éveillés, de crainte que ces derniers ne veuillent user de cette musique pour défaire ce qu'elle a créé. S'en servir pour détruire l'*En-deçà *et clore à jamais les portes du* Sidh.

Hélas, les Daedalos chargés de le garder sont tombés sous les coups d'un groupuscule d'Éveillés, que Neith appelle la Vigie.

Maudits soient-ils !

Profitant de ce que la surveillance autour du Requiem *se soit relâchée, un Daedalos est apparu pour en collecter les fragments. Neith ignore quelles sont ses motivations. Il use d'instruments confectionnés à partir de corps humains pour tirer cet air maudit de sa torpeur séculaire. Si rien n'est fait, il aura bientôt réuni l'intégralité de la partition.*

Comment Neith en sait-elle autant sur cette légende ? Elle demeure élusive à ce propos. Je crois qu'elle me cache quelque chose. Elle a droit à ses secrets, après tout. Tant qu'elle me dévoile ce que j'ai besoin de savoir.

Notamment, que ma famille est morte à cause du Requiem du dehors. *Tout s'explique. Le talent inné de ma fille pour la musique. La folie de ma femme. La raison pour laquelle un Daedalos psychopathe a mis tant de soin à les tailler en pièces. Aucune magie ne méritait de sacrifier deux êtres innocents.*

Aucune musique, humaine ou autre, ne rivalisera jamais en beauté avec le sourire de mes bien-aimées.

À toi, leur assassin, j'appelle de mes vœux le jour de notre rencontre. Pour te jouer une élégie de ma façon, nourrie aux mamelles du fiel et du chagrin.

À toi, Neith, louée sois-tu d'avoir recousu les lambeaux de mon existence, du fil de la vengeance. J'ai senti quelle terreur ce Requiem *t'inspire. Moi vivant, il ne te sera fait aucun mal. À loi, l'égérie de ma revanche…*

… Sale petite garce !

Les ténèbres de la cave semblent impénétrables. *Comment diable Neith s'y est-elle prise pour saboter l'électricité ?* Vincent force sur sa *Vue.* En dépit de l'obscurité, il constate que l'aura

de sa prisonnière a disparu. Elle a profité de cette diversion pour s'échapper. *Mais où aurait-elle pu aller ?* La porte sécurisée lui barre la route. Lui seul en connaît le code d'accès. *Et d'abord, qui a dénoué ses liens ?*

À cette question, au moins, Vincent obtient une réponse. Sous la forme d'une myriade de petites auras menaçantes qui convergent vers lui. Une armée miniature rampe sur le sol ou les moellons des murs. Le quadragénaire fait volte-face pour gagner la sortie, son seul salut.

Une manœuvre que ses ennemis lilliputiens ont anticipée. Ils sont des dizaines à lui barrer toute retraite. Leurs auras brillent dans les ténèbres, petites lueurs froides telle une assemblée de feux follets. Les froides étoiles d'une constellation de mort.

Vincent se précipite vers son établi pour saisir ses outils, de quoi défendre chèrement sa vie. Ce faisant, il s'emmêle les pieds dans un câblage électrique déplacé là pour lui tendre un piège. Dans sa chute, il s'assomme à demi contre le rebord de la table en fer. Étendu à terre, il a le réflexe d'empoigner la lampe torche accrochée à sa ceinture.

Déjà, il sent de frêles créatures grimper sur lui, mues sur leurs innombrables pattes. Nulle morsure. Ni piqûre, ni greffe, ni bec. *Ces choses seraient-elles pacifiques, après tout ?* Un espoir aussitôt démenti lorsqu'un marteau enfonce un clou imaginaire dans sa cuisse. De douleur, il en lâche la torche lumineuse, qui éclaire l'espace d'une seconde quelques silhouettes blêmes qui courent se réfugier dans les ombres. Une vision fugitive, effrayante, mais aussi étrangement familière. Un tournevis se fige dans son coude, tourne comme pour en resserrer les fragiles cartilages. Vincent et ses agresseurs semblent nourrir la même passion pour l'outillage, jouir du même plaisir macabre à faire dialoguer la chair et le fer.

Soudain, une peau flasque se plaque sur sa bouche. Des appendices agiles explorent les secrets poisseux de ses narines.

On l'étouffe. Ses poumons le brûlent. Sa vue se brouille. Douleur et conscience se fondent en de miséricordieuses ténèbres.

Il s'évanouit. Dans le ventre de la nuit.

« *Plic.* »

Une goutte d'eau, tombée de la voûte. Elle s'écrase sur son front. Vincent se réveille entravé. Des câbles le saucissonnent, à l'image des gravures du géant Gulliver. Calée contre un pied de la table, sa torche projette un halo aveuglant sur son torse. Aucun bruit. Est-il seul ? Une seconde, cette perspective le soulage. Puis il en mesure enfin la portée. *Seul !* Dans une cave insonorisée dont nul à part lui ne soupçonne l'existence. *Sans vivres, sans eau.* Objet d'une lente agonie. Vengeance machiavélique de la fillette qu'il a séquestrée.

« À l'aide ! » appelle-t-il.

Un bruit de papier froissé lui répond. Puis la chute d'un objet en verre, qui éclate sur le carrelage. Sur la faïence, il perçoit l'écho de centaines de petits pas. Quelque chose grimpe sur lui, pénètre le halo lumineux de la lampe, confirmant ses pires craintes.

Une main, au poignet de laquelle oscille un lourd bracelet crotté de bouc, odieuse coquetterie. Ses doigts ont été usés jusqu'aux phalanges. L'ivoire de l'os saille entre des franges de chairs pourries. L'horreur maniforme exhale une puanteur de terreau et de fosse septique.

D'autres abominations similaires se tiennent à la lisière du faisceau de la torche. Vincent les discerne à peine, cohorte de mains mortes-vivantes rejetées par le Cocyte, à divers stades de décomposition : grosses pognes d'ouvriers aux doigts

calleux, menues menottes de prostituées aux ongles outranciers, battoirs de taulards couverts de tatouages… Araignées humaines de toutes les couleurs, toutes sœurs et toutes égales devant les vers. Sinistre rappel qu'il n'est qu'une seule démocratie sur cette belle planète : celle qui règne six pieds sous terre.

Avec l'exquise langueur propre aux morts, les mains traînent derrière elles un triste attirail. Un bric-à-brac d'instruments tranchants, crissant sur le carrelage. Un nécessaire à torture dont Vincent ne connaît que trop l'horrible efficacité. Ses propres outils, qu'il a utilisés plus qu'à son tour contre Neith, maintenant se retournent contre lui. N'y a-t-il aucune loyauté à attendre de quiconque, pas même de ses propres objets ?

Les mains forment des chaînes, chacune agrippant le moignon de poignet de celle qui la précède, jusqu'à former d'horribles bras articulés qui se penchent sur lui telles des machines-outils parées à désosser une carcasse de voiture. Vincent hurle, tandis que des écarteurs, des lames et des pinces explorent l'intimité moite de ses chairs. Comme pour réparer un jouet brisé ou réaliser une symbiose biomécanique. L'obscurité avive la douleur, sel noir versé sur ses plaies.

L'horreur atteint son comble lorsqu'un « bras de mains » empaume une scie à bois dentée pour la plaquer sur son poignet. *Quelle fin sordide.* Grossir à son tour l'armée macabre des maniformes. *Lui fournir deux recrues de plus, de la viande fraîche.* Voir son sang gicler à gros bouillons, jusqu'au dernier battement de cœur. La lame entaille son poignet droit. L'extrême sensibilité de cette partie du corps rend la souffrance indicible. Une pensée morbide : *privé de ses mains, l'humain n'est plus qu'un spectre jeté dans une cage de chair.*

Soudain, la scie cesse son repas cannibale. Elle choit en tintant sur le sol.

Aussi brusquement qu'elle est apparue, la douleur reflue. Plus le moindre mouvement. Vincent rouvre les yeux, entouré de dépouilles minuscules. L'armée de mains gît sur le dos, vaincue. Un miracle. Tels les martiens présomptueux d'H.G. Wells, on pourrait les croire terrassées par quelque mystérieux virus. *Que s'est-il passé ?*

Vincent se libère d'une main. L'autre saigne abondamment, elle ne répond plus. Il applique un point de pression pour endiguer l'hémorragie. Il craint que le nerf ne soit atteint. Il a besoin de l'assistance d'un médecin.

Alors qu'il titube vers la porte, un cri le retient : « Au secours ! »

La voix de Neith. Un miaulement de chaton, faible et paniqué. *Que fait-elle encore ici ?* Le veuf sent la tête lui tourner. Quel que soit le danger qui menace la fillette, il est tenté de la lui abandonner pour s'occuper de lui. « Vincent ! Aide-moi ! » appelle-t-elle. Piaillement d'oisillon tombé du nid. Comme sa propre fille, sa Vanessa, a dû en pousser, tandis qu'on la découpait… Il se sent tiraillé. Veut-il sentir la mort d'une autre enfant peser sur sa conscience ? N'est-il pas déjà une sorte d'haltérophile de la culpabilité ?

Avec un grognement animal, reliquat d'instinct paternel, Vincent rebrousse chemin en priant de ne pas s'évanouir. Inconscient du sillage sanglant qu'il laisse derrière lui.

« Je suis là ! »

La voix de Neith provient d'une anfractuosité moite. Un trou dans le mur, le même dont l'homme l'a arrachée un an plus tôt. Le ciment des briques a été gratté. Parmi les moellons descellés, des lames de cutter usées, des trombones tordus et autres outils de fortune. Un tunnel a été creusé, par lequel

s'engouffre le vent de la surface, huilé de pluie. *Voilà pourquoi les mains avaient les doigts usés*, comprend-il. Elles se sont relayées jours et nuits, de longs mois durant, à creuser la terre, puis le ciment. Elles ont aménagé cet accès pour permettre à Neith de s'échapper. Un travail de fourmis, sans doute entrepris du premier jour de leur rencontre.

Tout ce temps où il apprenait à la connaître, Neith planifiait tranquillement sa trahison. Sa duplicité lui heurte le cœur. Peut-être oublie-t-il un peu vite les aspects sombres de l'hospitalité qu'il lui a réservée.

Vincent observe la sombre béance du mur, si pleine de souvenirs. Ici, tout a commencé. Ici, tout finit. Ainsi la boucle est-elle bouclée. « Dépêche-toi ! » Il trouve la frêle Daedalos coincée dans le passage creusé par sa légion de mains ouvrières. La fillette ne peut bouger, telle une mouche emberlificotée dans une toile arachnéenne. Elle se débat, aux prises avec cet ectoplasme que Vincent a observé partout ailleurs dans la maison Caffart. *Jusqu'ici… Aucun recoin n'est donc épargné ?* Un curieux fil que les Dormeurs ne peuvent voir et dont la luminescence verdâtre, inquiétante, n'est pas sans rappeler les reflets glauques de l'absinthe.

Étrange. Au contact du derme de Neith, cette matière exerce un effet funeste. Elle adhère à elle, avec l'opiniâtreté de la glu pour la retenir prisonnière. Pire, plus la gamine se débat, plus la maille lui cisaille la viande et aspire sa vie. Son visage juvénile n'exprime que la souffrance.

Vincent fourbit ses outils. Il tente de découper la toile ectoplasmique, sans succès. Un exploit effrayant, compte tenu de la minceur du fil. Mais l'heure n'est pas à l'émerveillement.

Vincent constate que, contrairement à Neith, toucher cette matière ne lui cause nul dommage. Aussi, de sa main valide, il entreprend de défaire le sac de nœuds dans lequel la fille s'est empêtrée. Cette tâche harassante l'épuise. Lorsqu'il a fini, trempé de pluie, il grelotte. Il arrache Neith à son hamac visqueux. Les fils renâclent à lâcher leur proie, semblables aux

filaments d'un spectre de méduse.

« Que s'est-il passé ? souffle-t-il, alors qu'il la porte vers l'entrée de la cave.

— Merci… » murmure-t-elle.

Avant de glisser dans l'inconscience. Les explications viendront après.

Vincent l'espère, car le mystère déjà le tenaille. Des questions trop longtemps différées, affamées de réponses. Qui a emmuré Neith ici ? Et pourquoi ? De quel crime s'est-elle rendue coupable pour mériter ce sort ?

Il la serre contre lui. Sentir un petit cœur cogner contre le sien, deux battements côte à côte, deux moteurs lancés sur les méandres de l'existence. Comme cette sensation lui a manqué.

— Quel genre de monstre as-tu énervé, petite peste ? susurre-t-il à son oreille.

Elle gémit. Il lui caresse les cheveux.

Ce faisant, il ne parvient qu'à les poisser de sang.

29 [CAMILLE]

Jeu de mains, jeu de bourrin

En compagnie de Forge, l'armurier, Camille arpente les ruelles de Wazemmes, un quartier populaire de Lille. Ensemble, ils sinuent à l'ombre des immeubles décatis, aux balcons fleuris de géraniums crevés.

Ambre a disparu. Tous les guerriers de la *Vigie* sont à sa recherche. Aux dernières nouvelles, elle patrouillait dans le secteur lorsque Godrick a perdu sa trace.

Heureusement, ses compagnons disposent d'indications quant à sa position. Tous les membres de FiCaBa sont géolocalisés en permanence, via leurs portables. La précision du joujou reste de l'ordre de cent mètres environ. *L'imprécision, plutôt.* En rase campagne, cette marge d'erreur ne porterait pas préjudice. En pleine ville, un rayon de cent mètres, c'est autant d'apparts, de caves et de greniers à fouiller. Un travail de titan.

Toute la *Vigie* est sur les dents, *Imbolc* a été interrompue. Tout ce que FiCaBa compte de Chasseurs et de Recrues carbure aux boissons énergisantes et se tient sur le qui-vive.

Le quartier de Wazemmes figure en bonne place au palmarès des refuges pour *Streums.* Les connexions avec l'*En-deçà* pullulent dans le coin. Sûr qu'Ambre n'est pas venue ici en pique-nique, parmi ce ramassis de miséreux. Le désespoir empeste l'atmosphère. Des appartements où il fait bon laisser le gaz ouvert, des armoires à pharmacie débordantes de somnifères, des cages d'escaliers où les junkies flirtent avec

l'overdose, cités HLM où l'on tutoie la Mort, où les centaines de fenêtres avec vue sur béton sont autant d'invites à la défenestration. Suicide-ville où les Streums peuvent discrètement prélever leur dîme.

La drache[35] arrose les passants, pareille à une escadrille glacée de fées kamikazes se crashant sur les crânes. L'humidité avive les odeurs, celle d'une carcasse de chat éventrée, celle d'emballages de snack béants telles des cuisses de putain, sur leurs entrailles de frites et de ketchup.

Forge dévoie un kébab colossal. Dans son dos, un sac imposant contient les outils dont il ne se sépare jamais. À croire que sans, il se sentirait nu. Il paraît détendu, comme quoi les apparences sont trompeuses. Camille le connaît assez : l'armurier compense son anxiété en bâfrant. Il en est à son troisième en-cas. Chacun gère son stress à sa façon.

Camille et lui interrogent riverains et promeneurs. Ont-ils assisté à des événements inhabituels ? Du bruit, des cris peut-être ? Ont-ils aperçu cette femme ? demandent-ils en brandissant une photo d'Ambre.

Les enquêtes impliquant les Streums ne requièrent ni discrétion ni finesse. Avec les Dormeurs, il faut agir vite, en accoster le maximum et surtout ne pas être bégueule en matière de témoignages. Les plus intéressants sont souvent ceux-là mêmes que la police tendrait à négliger. Jamais un bourgeois n'admettra avoir été agressé par une horreur musculeuse et velue, qu'on croirait évadée des rêves d'une fumerie d'opium. Il préférera prétendre avoir été victime d'un « étranger déguisé » que de passer pour fou.

Aussi l'expérience a-t-elle enseigné aux Éveillés à se tourner plutôt vers la frange la plus *borderline* de la population. Les déshérités, qui se soucient comme d'une guigne de paraître cinglés. À ce titre, SDF et marginaux constituent des valeurs sûres. La came, la folie et les médocs forment autant de chemins de traverse conduisant à l'Éveil.

Les excentriques connaissent assez la ville pour savoir que,

sous nos pieds, rôdent des secrets plus noirs que le bitume.

Jusque-là, les réponses glanées par les deux Vigies les mènent à des impasses. Les passants se montrent peu coopératifs. Camille manque même de se colleter avec un ivrogne qui refuse de répondre à ses questions.

— Calme-toi, lui intime Forge.

À sa voix rocailleuse, elle sent que son compagnon lui aussi n'aspire qu'à se battre. Mais seulement lorsque l'heure sera venue.

Soudain, Camille croit percevoir une musique, noyée dans les rafales de vent. Des accords cristallins, mélancoliques, qui lui rappellent de sinistre mémoire le concert avorté des *Voces Del Laberinto* et la marche funèbre de l'Ophiure. Piste ou mirage provoqué par les résidus d'alcool, hérités de la fête d'*Imbolc* ? La jeune goth invite Forge à écouter avec elle, mais ce dernier n'entend rien. Il secoue la tête :

— Nous n'avons pas le temps pour ces enfantillages. Aide-moi plutôt à interroger cette bande de grunges… Tu leur as tapé dans l'œil.

Très drôle. Avec sa gueule ravalée, Camille possède tout le sex-appeal d'un portrait de Picasso. *Une chirurgie faciale signée Sturm.* Comparé à elle, même Forge avec sa grosse face poupine passerait pour un canon de beauté. Il l'agace, à ne pas la prendre au sérieux. Elle le plante là.

— Cam' ! Reviens !

Elle l'ignore pour n'en faire qu'à sa tête. Elle remonte l'origine de cette musique, fermant les paupières de temps à autre pour se concentrer sur les notes.

Elle enjambe les poubelles renversées et les détritus, jusqu'à parvenir au pied d'un immeuble à façade flamande décrépite, dont les habitants humains font office de minorité ethnique, parmi les rats et les cafards. À l'ombre d'une porte cochère, elle en force sans peine l'entrée. *J'ai vu des serrures de*

coffres à jouets plus farouches.

Elle grimpe les escaliers dans un silence félin, seulement troublé par des notes de harpe. Même aux félidés, toutefois, il advient de tomber sur des arêtes. « Holà ! » tonne une voix bourrue. Du haut des escaliers, un primate déguisé en joggeur la foudroie du regard, bras croisés sur son survêt' piqué de taches, à l'élégance toute pollockienne. « Où vous vous croyez ? éructe le beauf. On rentre pas chez les gens comme ça !

— Navré monsieur, c'est une urgence ! »

Elle tente de passer en force. Il la retient par le bras. Précisément ce qu'elle espérait : un prétexte. Quand elle en a fini avec lui, l'*homo erectus* est retourné à la préhistoire, le temps d'un long somme.

Elle poursuit son ascension le long d'un escalier lugubre, aux relents de latrines. Au dernier étage, elle découvre une unique porte de bois vermoulu, proprement arrachée de ses gonds. Une dégradation qui ne doit rien à l'usure.

Par l'encadrement de la porte, elle jouit d'un aperçu sur un intérieur exigu, qui tutoie les sommets sur l'échelle de l'insalubrité : infiltrations, moisissures, vieille moquette mangée aux mites sur laquelle cohabitent plusieurs générations de traces interlopes. Malgré la puanteur, curieusement familière, elle s'aventure dans le séjour.

Elle croit entendre bouger, pourtant la pièce semble déserte. Un effet de son imagination ? Le papier peint décollé pend par endroits en lés lépreux. L'appartement a été vidé en toute hâte. Une partie du mobilier a disparu, ne subsistent qu'une armoire style Empire et de-ci de-là des rectangles de moquette décolorée. Aux murs, des traces pâles suggèrent que des objets étaient accrochés là, autrefois, en nombre. Le logis d'un collectionneur, mais de quoi ?

La jeune goth est tirée de son examen par des notes éthérées, celles-là mêmes qui l'ont attirée en ce lieu. Au pied

d’une fenêtre ouverte, dont les battants claquent au gré des caprices de la tempête, elle trouve une harpe, aussi haute qu’un homme de taille moyenne.

Et pour cause.

Le cadre de l’instrument a été confectionné à partir d’une colonne vertébrale, macabre collier de vertèbres, et de plusieurs fémurs. Personne ne joue de l’objet, sinon les doigts du vent. Les bourrasques égrènent des notes aléatoires, faisant vibrer les cordes, desquelles émane une luminescence teinte absinthe. Une matière streum.

Nul doute que le départ des occupants ait été bousculé pour abandonner ici ce chef-d’œuvre d’épouvante. Curieuse d’en tester la sonorité, Camille approche sa main pour en pincer les fils…

Son téléphone sonne, la faisant sursauter. Dans le haut-parleur, Forge lui demande où elle se trouve. Elle lui donne l’adresse. Il lui ordonne de l’attendre là. Il la rejoindra sous peu. Auparavant, il tient peut-être une piste, qu’il souhaite explorer. La Recrue lui fait part de ses découvertes. Il l’écoute à peine, avant de couper court :

— Quel rapport avec Ambre ?

Aucun pour l’instant, elle l’admet, mais n’est-ce pas louche tout de même ?

— Retrouver Ambre reste notre priorité, tranche-t-il. Au diable le reste !

Puis il lui raccroche au nez. Elle soupire.

Puisqu’elle est bloquée ici, autant explorer les lieux. Dans un coin du séjour, elle découvre des colis encore récents, contenant du matériel de lutherie, commandé sur Internet.

Un *modus operandi* encore peu fréquent chez les Streums. La plupart sont technophobes, aussi hermétiques à la technologie que nous le sommes à leur magie. Toutefois, chez les rares Daedalos à franchir le cap du numérique, la Toile fait figure d'Eldorado. Alors, tout devient possible : passer pour humain, converser avec ses victimes, les attirer inexorablement dans un piège… Par sa virtualisation croissante, le troisième millénaire offre un terrain de chasse rêvé aux Streums. Pourvu qu'ils tardent autant que possible à en prendre conscience.

Camille pénètre ensuite dans la chambre. Rien, hormis un matelas posé à même le sol, et partout des emballages de chips, par centaines, de toutes les marques, des formats familiaux, d'une propreté de bloc opératoire. À chaque pas, l'impression de déambuler dans une forêt en automne, les pieds dans des fanes de plastique, tombées des arbres du consumérisme. Le moindre grain de sel a été léché des emballages.

Streums ! La famine, conjuguée à leur obsession pour la bouffe, débouche fréquemment sur de telles obsessions alimentaires.

La jeune goth se rend dans la cuisine, en quête d'autres indices. « Clic. Clic. » Plus de lumière. Ampoule grillée. Il y fait aussi noir que dans un four. Et quelle puanteur ! Des nuages de mouches bourdonnent, se ruent sur elle pour lui butiner les yeux. Elle les chasse avec humeur. Dans le tiroir d'une commode bancale à trois pieds, elle trouve une ampoule à douille. Elle la change.

Elle est brusquement éblouie par la lumière crue. Moins crue, néanmoins, que le spectacle qui s'offre à elle. Le reste des « pièces détachées » ayant servi à la fabrication de la harpe. Du matériel qui, naguère, devait avoir l'apparence d'un homme de forte corpulence, aux piètres goûts vestimentaires. Rien qui ne justifie qu'on aille jusqu'à le dépecer vif.

Certaines chairs ont été travaillées, traitées avec amour,

vernies jusqu'à évoquer des matériaux nobles. De l'artisanat d'art. Camille saisit un étui délicat, confectionné dans ce qui pourrait passer pour de l'acajou. L'objet lui glisse des doigts, après que sur une attache en ivoire, elle eut noté la présence d'un plombage. Les mouches se tiennent à distance respectable, comme admiratives de ces œuvres.

Elle n'y tient plus.

Camille n'atteint pas les toilettes. Elle se soulage les tripes dans le séjour. *Un échantillon d'ADN pour la médecine légale, un ! Servi chaud, avec sa garniture de frites semi-digérées, sauce bile.* Retentit alors dans son dos une voix qu'elle connaît :

— Arrêtez, très chère, vous me *bayez*{36} faim.

— Le Craqueuhle ! s'exclame-t-elle en s'essuyant d'un revers de manche. Vous tombez bien. Mais comment saviez-vous où me trouver ?

Le Daedalos surgit de l'ombre. Le rougeoiement de sa pipe éclaire les contours de sa capuche rabattue. À l'intérieur, en guise de visage, rien hormis les ténèbres.

— J'ai appris pour la disparition de votre amie. Ambre Karmina a acquis une grande réputation auprès des miens. Enfin, sa famille surtout. Les Karmina sont des gens a-bso-lu-ment charmants. Pour qui prise la compagnie des fauves. Je venais vous *appoutcher* mon modeste concours. Ne prenez pas cet air soupçonneux. Partenaires, vous vous rappelez ?

Le Craqueuhle expectore des volutes de fumée caramélisée, évoquant un incendie dans un pavillon de diabétiques. Pipe au bec, il approche de la harpe.

— Pardonnez mon petit stratagème, dit-il en jouant une harmonie maladroite. Je savais que le contenu de cet

appartement vous enthousiasmerait. Seraient-ce des frites que j'aperçois dans vos vomissures ?

Le Streum s'arrête à la lisière de la flaque de bouillie gastrique. Il y plante le doigt pour la goûter. *Non, pas ça…* implore Camille. L'estomac de la créature gronde, impérieux.

— À peine tiède, dit-il. Dommage.

Camille trépigne. Forge pourrait rappliquer d'un instant à l'autre.

— Merci beaucoup. Il faut abréger, toutefois. Le moment est mal choisi…

Le Craqueuhle paraît atrocement déçu.

— C'est ma faute. Je ne vous cache pas que j'avais également une autre idée en *kop*[37], en vous attirant ici, confesse-t-il. J'avais espéré que nous pourrions faire le point sur la mission que je vous ai confiée. Nous sommes seuls, loin de FiCaBa, nous n'aurons pas souvent une telle occasion…

Une remarque fondée. Aussi Camille accède-t-elle à sa requête. Elle lui avoue à brûle-pourpoint que ses recherches n'ont encore rien donné, que… Elle suspend ses explications pour l'interroger :

— Vous aviez dit que le Marchand de Sable pourrait s'en prendre aux membres de la *Vigie*… Est-ce le cas d'Ambre ?

— C'est une possibilité, certes. Cependant, je ne me rappelle pas que la famille Karmina ait pu être concernée d'aussi près par cette *meçotte*. Quoique, allez savoir avec eux…

Le ventre du Craqueuhle cric famine. Une crampe gastrique le plie en deux. Il repousse Camille, qui vient l'aider à s'asseoir, en bafouillant des excuses. « Les poubelles du quartier sont peu garnies, se plaint-il. Ces pauvres hères ne jettent rien. »

Alors seulement le Craqueuhle semble remarquer les coupures et les ecchymoses qui altèrent la beauté de la jeune femme. Il lui effleure la joue, la douceur d'un battement

d'ailes de cafard.

— Qui vous a fait cela ? se peine-t-il.

Il est le seul aujourd'hui à l'avoir prise en pitié. Elle se confie à lui : le titre de Chasseuse qu'on lui a refusé, son combat contre Sturm, la mission humiliante qu'on lui confie. Le Craqueuhle enrage, s'arrache de pleines touffes de cheveux filasse :

— Ces *rentozes*[38] sires sont dénués de bon sens ! Je les savais obtus, mais pas stupides ! C'est un terrible affront, ma douce, terrible ! Ils mériteraient d'être châtiés ! Vous avez vraiment bon cœur, Camille, de continuer à les aider malgré leur ingratitude crasse.

La jeune Goth réplique qu'elle ne peut pas les laisser tomber alors qu'Ambre est portée disparue. « Bien sûr, bien sûr, acquiesce la créature avec agitation. Courageuse, fidèle, solidaire… Ne cherchons pas plus loin la raison de ce camouflet : à l'évidence, ces médiocres vous jalousent. La peste soit des mesquins et de leurs mesquines mesquineries ! »

Sentant qu'elle pourrait tirer parti de l'inclinaison du Craqueuhle à vouloir réparer l'injustice qui lui est faite, Camille hasarde :

— Oserais-je vous demander un service ?

Question qu'elle regrette aussitôt, lorsque le Daedalos se retourne, dardant sur elle ses yeux bistre et injectés, arborant un sourire dentu à mi-course entre le chat de Cheshire et le piranha nourri aux brocolis. Il pourrait ne faire qu'une bouchée d'elle. Au propre comme au figuré. Elle déglutit.

— Comment OSEZ-VOUS me poser cette question ?! rugit-il. Mais bien sûr que je suis disposé à vous rendre ce service !

Quel est-il ? Non, non, laissez-moi deviner ! J'adore les devinettes… Un mécréant vous doit de l'argent ? Non, *gélisse, gélisse*[39]. Un petit ami vous a brisé le cœur ? Voulez-vous que je lui fasse une cravate avec ses tripes ? *Cha*, *cha,* je brûle ?

— Je veux que vous retrouviez mon enfant.

Silence de mort.

— Foutre diantre, vous me soufflez ma troisième hypothèse ! J'allais le dire ! D'ailleurs, lors de ma dernière *lévo* à vos charmants appartements, j'avais cru noter en effet la présence feutrée d'un ou deux jouets d'*offant.* Il était pour moi tout à fait évident que vous aviez passé l'âge de jouer à la poupée. Cela m'a aussitôt mis la puce à l'oreille. Vous confirmez mes soupçons. Alors, quel genre *offant* désirez-vous ? C'est qu'il y en a tant : des câlins, des crados ; des gourmands, des grincheux ; des mouchards, des morveux…

— Les enfants des autres ne m'intéressent pas. Je veux récupérer le mien. Vous comprenez ?

Le Craqueuhle opine du chef, hésite, puis fait non de la tête, dubitatif :

— Le vôtre, qu'est-ce à dire ? Un *offant* qui serait… sorti de vous ? Camille, essaieriez-vous discrètement de me suggérer que vous seriez *môman* ?

La jeune goth plisse les yeux, comme pour passer son interlocuteur au scanner de son cynisme.

— Ah. Évidemment, conclut le Craqueuhle, dépité. Et pourquoi ne pas quérir l'assistance du père ?

— Le courageux papa s'est enfui, ment Camille.

— Ah ? Vraiment ?! Parfait, parfait ! sautille le Daedalos, ragaillardi. Pardon, tragique, c'est ce que je voulais dire. Passons. Considérez l'affaire déjà réglée. Les enfants sont ma spé-cia-li-té ! Et vous ferez une mère formidable. Il fallait voir avec quelle maestria vous avez arraché cette fillette aux griffes de l'Ophiure !

Personne ne l'a félicitée de cela, à part lui. Elle est touchée, à nouveau. Son ténébreux ami lui jure que sitôt l'affaire du Marchand de Sable résolue, il mettra tout en œuvre pour l'aider. Non ! Mieux ! Il va s'y consacrer dès maintenant, à ses instants perdus.

— Oserais-je vous mander moi aussi une faveur, très chère ?

— Laquelle ?

— Auriez-vous la grâce de m'accorder une mèche de vos cheveux ?

Les manières surannées du Craqueuhle l'amusent. Camille accepte. Satisfait et transporté de joie, le Daedalos la prend ensuite dans ses bras, avec une tendresse infinie, comme s'il craignait de la briser. Une étreinte repoussante qui donne à Camille un nouveau haut-le-cœur. « Attention, murmure-t-il. Les murs ici ont des oreilles. La nuit est encore jeune, tendre pousse. Tous les mystères n'ont pas éclos. Soyez prudente. Des semailles de sang, jaillissent les fleurs du mal. »

Soudain, le Craqueuhle se raidit. Dans les escaliers, quelqu'un approche :

— Camille ?! appelle la voix de Forge.

En chuchotant, elle supplie le Craqueuhle de partir. Ce dernier l'interroge à propos de la nature de sa relation avec l'armurier. « Filez ! » ordonne-t-elle en le fixant droit dans les yeux. Il disparaît dans un recoin ombreux. Camille s'autorise un soupir de soulagement.

Le vieux Chasseur apparaît dans l'embrasure de la porte.

— Y'a une odeur bizarre, ici, renifle-t-il en pénétrant dans le séjour.

Il inspecte les lieux, réprobateur.

— Tu n'en as encore fait qu'à ta tête, la rabroue-t-il. Combien de temps devrai-je te garder en apprentissage ? Cette attitude t'a déjà coûté ton titre une fois. Quand vas-tu comprendre ?

Elle va répondre quand soudain un bruit se fait entendre. En provenance de la cuisine. « Qu'est-ce que c'est ? » Elle hausse les épaules. « Chef, demande permission d'aller voir, chef ! ironise-t-elle.

— Très drôle. Je me suis montré trop laxiste. Tu peux être sûre que dès son retour, je laisse Ambre te prendre en main », dit-il en marchant vers l'origine du bruit.

À l'orée de la cuisine, Forge bloque sur le charnier, les morceaux de cadavre et les essaims de mouches. « Pourquoi ne m'as-tu rien dit ?! s'époumone-t-il.

— Chef, permission de parler, chef ? »

Le forgeron bougonne une bordée de jurons à propos de discipline et de coups de ceinturon. Jusqu'à ce que brusquement le frigo frémisse, avec un vacarme de clayettes s'entrechoquant. « Camille ?

— Chef ?

— Qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur ?

— Chef, je sais pas, chef. J'attendais les renforts.

— Petite conne. »

Forge ouvre la porte. À l'intérieur, il ne trouve que des morceaux de viande emballés dans de la Cellophane. De la barbaque au pedigree douteux. Camille fronce les sourcils. Elle pousse son compagnon pour prélever sur un rayonnage renversé un poing tranché, au niveau du poignet. Un détail aimante son regard : entre les doigts frigorifiés, des touffes de cheveux dépassent.

Des cheveux d'un rouge intense, qui ne s'oublie pas : le

rouge Karmina.

— Tu parlais d'un lien avec Ambre ? Le voilà, gros père !

— Qui tu traites de gros p…

Tout à coup, la main se détend tel un ressort. Elle griffe Camille, avant de sauter pour détaler au ras du sol en moulinant sur ses cinq doigts. Forge lui court après.

— T'occupe pas d'ça ! halète-t-il. Regarde plutôt s'il y en a d'autres !

Mue par une intuition, Camille sort plutôt son cellulaire. Dans le répertoire, elle sélectionne le nom d'Ambre. Elle valide. Une sonnerie retentit bientôt.

En provenance du congélateur. Camille sent son monde s'effondrer. Elle ignore la course poursuite ridicule de Forge avec la main tranchée pour agripper la poignée du compartiment réfrigéré. Elle ouvre. Des volutes de vapeur froide l'obligent à fermer les paupières. Puis elle le voit, là, sur un rayonnage.

Le portable d'Ambre et rien d'autre. Elle soupire. Le soulagement ne dure pas. Car à chaque découverte, le mystère s'épaissit.

Elle est tirée de ses pensées par un cri triomphal :

— Je l'ai ! beugle le forgeron barbu.

De sous la semelle de sa lourde botte, il décolle la main baladeuse, qui donne l'impression d'avoir subi une cure minceur expresse. Du travail tout en finesse.

— As-tu une idée de ce que c'est ? s'enquiert Camille.

— Aucune. Mais je crois savoir qui pourrait nous le dire… sauf que ça va être coton d'obtenir sa collaboration…

— Pourquoi ?

— Parce que c'est une Colombe, avec laquelle Ambre et Godrick travaillent parfois. Un petit génie, dans son domaine…

Avant même qu'il ne lui donne un nom, Camille avance :

— Enki ?

— Tu le connais ?

Elle se rembrunit. Elle a horreur que l'on se paie sa fiole. *N'est-ce pas trop pour une coïncidence ?* songe-t-elle. Quand le Destin lui désigne un spécimen masculin avec une telle insistance, dorénavant, elle se méfie.

Les cadeaux du Hasard entretiennent une fâcheuse ressemblance avec les articles d'une boutique de farces et attrapes : ils vous explosent à la gueule sans crier gare.

Qu'on lui pardonne d'être sceptique. Après tout, dans sa dernière « pochette surprise » karmique, déballée il y a longtemps, Camille n'a trouvé que dix secondes de plaisir…

Et neuf mois d'emmerdes.

« Le cadre de l'instrument a été confectionné à partir d'une colonne vertébrale, macabre collier de vertèbres, et de plusieurs fémurs. Personne ne joue de l'objet, sinon les doigts du vent. »

30 [LE MARCHAND DE SABLE]

Sonate à sornettes

Caché derrière la chevelure sale des saules pleureurs, le Manoir Vandenbussche dresse sa façade blanche à colombages, envahie de vigne vierge. Sa toiture pointe fièrement sous le firmament, à la façon d'un haut-de-forme sur une noble tête.

Jadis, cette demeure avait dû être somptueuse, avant d'être livrée aux assauts des ronces et des siècles. Ses murs décrépits, sa charpente avachie et son jardin marécageux inspireraient aux poètes des vers dignes de Poe, et convieraient les vers à y poser leurs valises.

Sorte de Maison Usher citadine, les lieux alimentent les commères désœuvrées en sulfureuses rumeurs, les enfants du quartier en folklore d'effroi, aux accents de croquemitaines et de caries.

Comme souvent, la réalité dépasse la fiction. Car une malédiction s'est bel et bien établie au Manoir Vandenbussche. Un malheur ancestral, dont les racines plongent dans l'onde du temps, pareil à un palétuvier de pierre dans une grise mangrove.

Au fil des générations, tels le sac et le ressac des marées, la

dynastie Vandenbussche s'est retranchée du monde à l'abri de son palais en ruine. Une retraite interprétée par le voisinage de façon erronée, comme une forme anachronique de snobisme.

Trop de ballons tombés derrière leurs hautes enceintes et jamais renvoyés. Trop de chenapans mordus par leur cerbère de chien. Trop de bruits inquiétants, au cœur de la nuit, ont contribué à bâtir leur réputation d'excentriques.

Des excentriques mélomanes. Leur lignage perpétue une tradition du son : cantatrices, jazzmen, luthiers, musiciens, musicologues, punk-rockers, autant de charges héréditaires transmises de génération en génération. La lignée Vandenbussche évoque quelque hydre phonique : à chaque tête que la Mort fauche, une autre pousse pour la narguer, plus bruyante que la précédente.

Une famille qui s'enorgueillit d'avoir fourni à chaque époque ses musiciens les plus exaltés. Virtuoses dès la naissance, bébés à même de roter en cadence, de frapper du tambour sur leurs petits pots, de gazouiller des vocalises aigues à même de briser net les flûtes à champagne.

Des êtres d'exception, affublés d'un génie particulier qui les prédestine autant à la célébrité qu'à l'internement camisolé. Les Vandenbussche aiment à rester entre eux, partageant tout : leurs ancêtres, leur nom, leur sang.

Et leur folie.

Verlaine Vandenbussche, vénérable matriarche, incarne soixante-dix-sept ans d'histoire familiale. Elle connaît l'arbre généalogique sur le bout de ses ongles cassants, des frondaisons aux racines, jusqu'au terreau de secrets où elles puisent leur sève.

Elle a veillé sur cet arbre avec amour et sagesse, comme sur un chêne maintes fois centenaire. Comme une chaîne d'individus juchés sur les épaules les uns des autres, une fragile Tour de Babel tendue vers l'immortalité. La seule qui ne soit hors d'atteinte : une immortalité faite de tendresse et de souvenirs.

Assise dans le fauteuil que son propre père a fabriqué de ses mains, aux heures cruelles de la Grande Guerre, Verlaine observe les êtres les plus chers à son cœur, réunis dans le salon. Tous Vandenbussche par la sève et le sang. Des rameaux les plus tendres de l'arbre, aux branches les plus noueuses. Ses petits-enfants : la douce Ursule au piano, le fougueux Foulques à la clarinette, la mignonne Magdeleine au hautbois, la délicieuse Virgule aux cymbales. Ne sont-ils pas sages comme des images, ces amours ? Puis ses propres enfants, la belle Sosthène au violon, à l'ombrageux Hilarion à la contrebasse. Jusqu'à son propre frère, le racé Philémon, à la flûte traversière.

Sa vue se brouille sous la crue des larmes. Cette famille était sa seule richesse. Il n'est pas de mots pour exprimer sa perte, pas plus qu'il n'est de couleur pour peindre l'absence. Certaines douleurs sont trop grandes pour être partagées, faute de pouvoir emprunter l'ouverture étroite d'une bouche ou d'une oreille. Les pires souffrances ressemblent à des cris orphelins, prisonniers d'instruments cassés.

Verlaine Vandenbussche voudrait vociférer à s'en décrocher la mâchoire, à s'en retourner les poumons. Hurler jusqu'à faire taire les voix en elles, accusatrices, qui la harcèlent sans relâche avec les mêmes questions, les mêmes dilemmes à rendre fou. Que feriez-vous si vous appreniez que tous ceux que vous aimez sont condamnés, victimes d'un mal incurable ? Comment réagiriez-vous, sachant qu'une longue maladie s'apprête à les entraîner dans une spirale de folie et de mort ? Jusqu'où iriez-vous pour leur épargner pareille déchéance ?

Les réponses à ces interrogations, Verlaine les connaît. Pire : elle doit vivre avec.

Tout à coup, Verlaine réalise qu'elle n'est plus seule. Dotée de l'oreille absolue – serait-elle une Vandenbussche, sans cela ? – elle ne pouvait ignorer l'écho de pas dans le vestibule, pourtant étouffés par l'épais tapis laotien de l'oncle Abélard, souvenir de la guerre d'Indochine. L'importun approche en catimini, dans son dos.

— Restez où vous êtes, ordonne-t-elle. Qui que vous soyez, vous arrivez trop tard.

Silence. Les pas cessent. À l'intrus qui pénètre chez elle par effraction, la matriarche n'accorde pas même l'aumône d'un regard. Elle s'en moque. Mesuré à l'aune de certains drames, le reste perd toute importance.

— Est-ce qu'ils sont tous… ? s'enquiert une voix mâle derrière elle.

— Oui, croasse Verlaine.

Elle se racle la gorge.

— Poison ? demande l'intrus.

— Strychnine.

Verlaine ne quitte pas des yeux les silhouettes effondrées sur leurs instruments, tel un orchestre de marionnettes endormies sur leurs accessoires. Une grimace burine le marbre de ses traits. Elle plaque une main ridée sur sa bouche pour ravaler un sanglot.

— Ils étaient condamnes, dit-elle.

Une remarque adressée davantage à sa propre conscience qu'à son visiteur.

— Malédiction héréditaire. Ils en manifestaient tous les signes. Je savais quoi faire. J'ai agi.

Verlaine verse par terre le contenu de son verre de vin. Pour ne plus être tentée d'y tremper les lèvres, de goûter

l'oubli qu'il contient. Elle méprise la facilité. Un entêtement que ses proches interprétaient pour de la froideur. Bien au contraire. Trop souvent, c'est aux natures les plus douces qu'incombe l'obligation de s'endurcir pour survivre à l'âpreté du monde. Mais toutes les forteresses que Verlaine a pu bâtir autour de son cœur sont assiégées par le chagrin. Et cette fois, elle le sent, la force de repousser l'envahisseur lui fait défaut.

— La malédiction des Vandenbussche sera levée aujourd'hui. Vous en connaissez le principe. Elle est la raison de votre visite. Je parierai en revanche que vous en ignorez l'origine. Car ce secret-ci a été bien gardé.

Verlaine prend le silence qui s'ensuit comme une invite à poursuivre.

— Cette symphonie est le fruit de deux amants. Un Daedalos et une humaine, unis par un amour impossible. Emprisonnés par leurs familles respectives, elle dans le *Tir na mBéo*[40], lui dans les limbes du *Sidh.* Inspirés par la douleur de leur exil, ils ont chacun composé une sérénade destinée à leur âme sœur. Deux mélodies complémentaires qui, lorsqu'un Daedalos et un Éveillé les jouent à l'unisson, ne forment plus qu'une. *Le Requiem du dehors,* dont la magie visait à réunir les amants séparés, en créant pour eux une terre d'union, un carrefour entre les mondes : l'*En-deçà,* où enfin ils seraient libres de vivre leur amour. Ils le furent un temps, avant qu'ils ne prennent conscience de la vraie nature du *Requiem*… Et que ce dernier ne prenne possession d'eux. La suite vous est connue.

Verlaine observe l'alliance à son annulaire, que l'arthrite l'empêche d'ôter, tel un serment d'or et d'argent que rien ne saurait défaire.

— Cette histoire a commencé voilà des siècles, dans l'amour, et finira de la même façon. La haine, la peur, la souffrance ne font que passer.

Verlaine croit entendre les ordres aboyés par les adjudants anglais, français, allemands, le staccato des mitraillettes, les sirènes des bombardements. Presque un siècle de malheurs et de joies, creux et crêtes d'une mer démontée. Elle s'étonne que sa vieille carcasse puisse tenir sous le poids de cette houle de souvenirs.

— L*e Requiem* s'est réveillé, constate-t-elle, amère. Malgré notre isolement, malgré nos sacrifices. Malgré la promesse des Daedalos de veiller sur nous.

Elle lance son verre vide dans l'âtre de la cheminée où son frère Philémon avait coutume d'apparaître, déguisé en père Noël. Nostalgie léchée par les flammes.

— Rien de tout cela n'est le fruit du hasard. Quelqu'un a exhumé les notes des auteurs du *Requiem* et suivi leurs instructions. Les instruments maudits ont été restaurés. Je vais disparaître à mon tour et avec moi la clé d'énigmes vieilles de plusieurs siècles. Je n'aurai qu'une dernière volonté : celle de comprendre. Pourquoi ? Pourquoi avoir tiré de son sommeil cette mélodie de malheur ?

Verlaine se tourne vers l'inconnu. Silhouette masculine, larges épaules, mains gantées de cuir. Vêtue de noir de pied en cap, jusqu'à la cagoule de laine qui lui fait une tête de poupée humaine. L'individu lui est d'emblée antipathique. Difficile d'apprécier ce navrant gentleman qui néglige de se découvrir devant une dame.

Une aversion que Verlaine exprime sans équivoque, en tirant de son sac à main le Luger Parabellum qu'elle réservait à cette occasion. Prise de guerre ramenée de Verdun. Les Vandenbussche ont pris part à tous les conflits, sur tous les continents pour les causes qu'ils avaient juré de défendre. Dans ses veines dilatées par les varices coule du sang de soldat.

— Coupons court aux civilités, dit-elle. Je connais vos desseins. Ils me déplaisent. Et j'ai là quelques arguments qui pourraient vous faire changer d'avis.

Elle vise le cœur avec le calme d'une tireuse chevronnée.

— Baissez votre arme. Je ne vous veux aucun mal.

— Vos intentions pacifiques vous honorent. Hélas, je ne les partage pas. Je lis les journaux. Vous êtes celui qu'ils appellent le Marchand de Sable. Vous tentez de réunir le *Requiem.* Ne me servez pas vos boniments. Vos plans s'arrêtent là.

Elle lui tire une balle dans les tripes. Elle sait, par feu son oncle Eustache qui a fait les tranchées, combien l'on souffre d'avoir les boyaux percés. Un avant-goût de l'Enfer.

— Voilà pour ce pauvre Paul, que vous avez assassiné. Dire que je l'avais cru en sécurité, à l'asile.

Elle tire dans le poumon. En souvenir de son deuxième enfant, mort d'une pneumonie durant la Seconde Guerre, faute de pénicilline. Comme lui, elle veut le voir se noyer dans son sang.

— Avant de tirer votre révérence, j'espère que vous prendrez conscience de ces vies que vous avez « collectées », tels d'horribles bibelots. Quelle folie. Regardez-moi ! J'ai réuni les fragments que possédaient mes proches dans cette cassette. Je pars ce soir en croisière sur la mer Baltique…

Il y a plus d'un demi-siècle, Verlaine et son regretté Berthold y avaient conçu leur première fille, durant leur voyage de noces.

— … Là-bas, je me jetterai dans les flots, lestée de chaînes, unie à jamais à ce coffret. Nous y serons en paix, les abysses veilleront sur nous. Nous nous reposerons de l'ambition des Daedalos et de celle des Hommes. Ce n'est pas vous que j'assassine, triste imbécile. C'est toute votre race d'opportunistes, en même temps que cette musique

d'infortune.

Enfin la tête, pour ne prendre aucun risque. Avant l'arrivée du taxi, Verlaine veut vider son chargeur, voir ce crâne voler en éclats. Elle n'obtient qu'un cliquetis navrant. Celui d'une arme enrayée. *Camelote !*

L'intrus titube vers elle. Sa haute silhouette occulte la lumière du lustre.

— Il y a méprise, dit-il en ôtant sa cagoule. Je suis de votre côté.

L'étranger se présente. Verlaine lâche son arme. Elle connaît ce visage, autant que ce nom. Brusquement, la situation lui échappe. Les questions se bousculent :

— Si vous n'êtes pas… mais alors qui… ?

Soudain, le support du lustre est coupé net. En s'écrasant, le luminaire donne l'impression d'un rideau de nuit tombant sur la pièce, à l'instar d'une tragédie coupée avant le dernier acte.

Un dernier acte qui se joue dans les ténèbres. Des ombres vivantes agressent Verlaine et assomment l'intrus avant qu'il n'ait pu invoquer le sable qui constitue sa seule arme.

Celui que les journaux appellent à tort le « Marchand de Sable » perd conscience, pour goûter à ce repos que d'ordinaire il réserve aux autres. Pour toute berceuse, il n'entend que les cris d'une honorable vieille dame, en proie à son plus funeste cauchemar.

Et ses appels à l'aide, auxquels répond le bruit de la chair que l'on déchire comme de la mauvaise étoffe de fripier.

Des heures passent avant que le « Marchand de Sable » ne

reprenne conscience. Réveillé par la chaleur d'une main serrant la sienne. Chaleur du cœur, chaleur du sang qui soude leurs paumes d'une croûte rubis. Malgré la gravité de ses blessures, Verlaine s'est traînée jusqu'à lui. À travers les ruines de son visage grignoté, l'intrus ne reconnaît que la beauté de son âme, par la fenêtre de ses yeux aux paupières arrachées.

— S'il… vous… plaît, bégaie-t-elle.

Il comprend. Pour ce genre de service, il n'est nul besoin de mots. Seulement d'empathie. Le Marchand de Sable invoque l'arme à laquelle il doit son nom.

Des vrilles de sable se tendent vers la courageuse vieille femme, tels les doigts d'une divinité chtonienne exauçant ses prières. Elles enveloppent ses muscles écorchés, ses intestins dévidés, le scalp de son crâne, tel un linceul apaisant. Son corps malmené disparaît, moulu, rendu au limon originel.

Le Marchand de Sable saisit une poignée de poudre rouge, au parfum de rouille. Il l'éparpille en soufflant sur elle un baiser, à la façon d'une fleur de pissenlit. Son vœu : que Verlaine trouve la paix. Le vent soufflant des fenêtres brisées emporte les grains au loin.

Jusqu'en mer Baltique, qui sait ? Peut-être feue Madame Vandenbussche honorera-t-elle son rendez-vous avec le spectre de son mari ? Et fêteront-ils ensemble leurs noces de diamant, en croisière sur la barque de Charon.

— Bon voyage, Verlaine. Au début, l'Enfer vous paraîtra triste et solitaire. Mais partez le cœur léger. Je vous en fais la promesse : je me charge de rapidement vous l'égayer.

Déjà, les sirènes de police encerclent le manoir.

Quelqu'un a prévenu les forces de l'ordre, c'est sûr. On tente de lui faire porter le chapeau. La même personne qui l'a assommé et qui a bouté le feu à la Maison Vandenbussche pour faire disparaître les preuves. Il s'enfuit.

Chaque objet brûlé est un souvenir que l'on assassine.

L’aube est rouge des crimes commis cette nuit.

31 [VINCENT] Légendes humaines

Journal de Vincent Zych

Mercredi 1er mai

À vous, les témoins de ma vengeance,

Excusez la maladresse de ces quelques pages. J'écris de la main gauche. La droite est pour le moment hors d'usage. Le pronostic du médecin est pour le moins réservé. Mon poignet pourrait ne jamais recouvrer sa dextérité d'antan.

Qui dois-je blâmer pour cette blessure : Neith ou ma propre scie ?

Quelle est ma part de responsabilité dans cet épouvantable gâchis ?

Je traverse une mauvaise passe. Mes pistes m'ont mené à des impasses. Je touchais au but quand mes efforts ont été réduits à néant. Je suis blessé. En tentant de s'évader, Neith s'est meurtrie. Elle se trouve dans un état critique, quelque part entre la vie et la mort. Sa santé me préoccupe. Peut-être ne pourra-t-elle survivre une nuit de plus. J'écris dans ma cave, où je la veille nuit et jour. Endormie, elle me rappelle plus que jamais ma défunte Vanessa. Cette ressemblance ne fait qu'ajouter à ma culpabilité.

Si Neith venait à mourir, je me retrouverais de retour à la case départ. J'ai conscience de l'égoïsme de cette remarque. Si elle survit, grands dieux, je jure que plus rien ne sera comme avant. À commencer par mes rapports avec elle.

Sa tentative de fugue m'oblige à faire mon mea culpa. Exercice

délicat.

J'ai fait de ce carnet un journal de haine. Si vous me le permettez, chers lecteurs, j'aimerais m'amender. Reprendre le contrôle de cette nef de malheur qu'est devenue ma vie, rediriger la barre de ce vaisseau fantôme vers un cap plus clément, un avenir moins funeste.

Pour cela, je crois nécessaire de revenir sur les erreurs que j'ai pu commettre, de les comprendre, afin de divorcer à jamais du monstre que j'ai cru devenir.

Je n'ai pas l'étoffe d'un tortionnaire. Les circonstances m'ont rendu ainsi. Au début, le moindre supplice que je devais infliger me révoltait. Les larmes de Neith me poursuivaient jusque dans mon sommeil. Que m'est-il arrivé ? La routine. La malédiction de la machine humaine, qui tolère tout, jusqu'à l'intolérable. La torture a formé entre Neith et moi un lien, une connivence de cuir, une tendresse cloutée.

À la vérité, je ne sais rien de Neith. Je n'ai cherché qu'à l'utiliser, tel un outil. Peut-être est-il temps de briser ce cycle de haine et d'incompréhension ?

Elle ne m'a confié que des bribes de son passé, aussi laides que les plaies cicatrisées de ses tétons. Ses seins mutilés sont le fait d'Éveillés. Une punition gratuite d'après elle, reçue parce qu'elle est une Daedalos, une étrangère.

Parfois, je m'interroge… Neith et les siens ont-ils toujours été aussi… monstrueux ? Ou le sont-ils devenus à notre contact ?

Vincent se redresse sur sa chaise en sursaut. Une fois de plus, il s'est endormi sur ses notes. Les analgésiques, qui calment la douleur lancinante de son poignet, le font somnoler.

Neith fait mine de se réveiller. Le quadragénaire s'inquiète de lui trouver le teint bistre, anémié. La peau pâle d'un bibelot de porcelaine. *Elle n'en a sûrement plus pour longtemps.* Il devine de quoi elle manque. Mais se refuse à le lui donner.

Elle observe Vincent d'un air maussade.

— Que s'est-il passé ? Pourquoi suis-je encore ici ?

Il lui fait le récit de son évasion avortée, puis guette sa réaction.

— Tu vas me punir ? demande-t-elle.

— Non, Neith. Il n'y aura plus de punitions. Jamais… Je te demande pardon.

Il veut lui prendre la main. Elle se retire vivement, craintive. *Idiot !* Qu'espérait-il ? Que cet abîme de douleur entre eux se comblerait d'un coup de baguette ?

— Trop peu. Trop tard, dit-elle.

Neith tremble, autant sous le coup de la colère que de la faiblesse.

— Je vais mourir.

Nulle tristesse dans sa voix. Rien que la froideur clinique d'un constat. Comment une enfant peut-elle montrer tant de dureté ?

— Un effet du Mallogène ? interroge-t-il.

— Quoi d'autre ? Bien sûr, le Mallogène ! Grâce à toi, cette saloperie me bouffe !

Funeste maladie endémique aux Daedalos. Mal responsable de la terrible fringale qui pousse Neith et les siens à se nourrir de Chi humain. Combien de tragédies pour satisfaire son insatiable appétit ? À commencer par les morts de la Maison Caffart, dont le souffle vital a été consumé par cette gamine maigrelette.

— Si vraiment tu souhaites te faire pardonner, murmure Neith avec une lueur d'espoir, il y a bien un service à me

rendre, qui prouverait ta bonne foi…

— Lequel ?

Il observe ses bras aux muscles fondus, le tee-shirt sale retroussé sur son ventre bombé, aux côtes saillantes. Épouvantable physionomie de famine.

— Un Dormeur, gémit-elle.

— Non.

Hors de question. De lui livrer une proie, de devenir son complice. Quoiqu'il lui coûte de la voir dépérir.

— Alors je vais mourir, soupire-t-elle, et tu ne sauras rien.

Du chantage. Tactique à laquelle les enfants sont rompus. Un caprice de fillette dont la mort est l'enjeu.

— Dans ce bras de fer, Neith, tu as plus à perdre que moi. Certes, sans tes renseignements, ma quête prendra fin. Ma femme et ma fille n'auront pas leur vengeance. Est-ce toutefois ce qu'elles veulent pour moi ? Je serai libre de reprendre une vie normale. Pendant que toi, tu nourriras les vers.

Du bluff. Le tranchant de la guerre psychologique ne coupe pas moins qu'une lame de scalpel. Neith cherche des arguments qu'elle ne trouve pas. Elle a mordu à l'hameçon.

— Ou bien, reprend-il, tu collabores avec moi. Enfin. Tout ce temps où tu planifiais ta fugue, tu m'as tenu à distance avec des tuyaux éventés. À présent que tu es à court d'options, je te propose de jouer cartes sur table. Tu as besoin de moi. L'horloge tourne. Révèle-moi tout ce que tu sais. Qu'en dis-tu ?

Neith lui crache son mépris au visage. Sa salive pue l'acidose, causée par l'anorexie.

— Sinon quoi ? Tu vas me torturer, encore ?

Une suggestion tentante. Par réflexe, Vincent porte la main à ses chers outils. La douleur à son poignet lui rappelle à temps dans quel engrenage il s'apprête à s'engager. Une

spirale d'acier et de sang.

La technique est-elle l'amie de l'Homme ou sa malédiction, au même titre que le Mallogène des Daedalos ? Grâce à elle, l'humanité a refaçonné le monde, mais à son image ou à celle des machines ? Dans cette symbiose de chair et de fer, qui domine ? La technologie s'apparente à une magie mathématique, une algèbre nucléaire, une sorcellerie mercenaire qui de tout temps s'est rangée du côté des armées et des puissants. Pour quels résultats ? À côté de Nagasaki et d'Hiroshima, de Dachau et d'Auschwitz, des bidonvilles de Mogadiscio ou de Soweto, que représente la menace daedalos, sinon un anachronisme moribond ?

Vincent a goûté lui-même à la morsure de ses instruments de torture. Les lèvres de ses plaies ont goûté ce cocktail d'impuissance et de mort. Amertume. Il prend son marteau. Neith ferme les yeux, prête à encaisser le coup.

Celui-ci ne vient jamais. Dans un accès de fureur, Vincent pulvérise le chariot où s'entasse son attirail de bourreau. Il cogne, frappe, tord, jusqu'à ce que la colère reflue. Jusqu'à retomber sur son fauteuil, exténué, pour balancer le marteau contre un miroir qui vole en éclats. Parce que certains jours de lucidité, il n'est de compagnie plus odieuse que celle de son propre reflet.

— J'ai dit : plus de torture, halète-t-il.

Neith déglutit. En silence, il lui sert le plateau qu'il a préparé pour elle, afin qu'elle reprenne des forces. Une tasse de chocolat chaud, tiède du fait de l'attente, une bouillie de céréales, des marshmallows durs comme du bois. Parce que les seules tortures réservées aux enfants devraient être les caries et la roue du dentiste.

— Merchi, dit Neith la bouche pleine, entre deux cuillerées voraces. Je veux dire, de m'avoir sauvée.

Il hoche la tête. Il la laisse manger. Lorsqu'elle a fini, il débarrasse. La petite grelotte. Il l'emmitoufle dans une

couette. Alors qu'il la borde, elle l'interroge :

— Les mains qui m'ont libérée… Où sont-elles ?

Vincent appréhendait cette question et sa réaction.

— Je les ai brûlées, confesse-t-il.

Elle tressaille. Est-ce déjà la fin de leur trêve ?

— Je vois, se contente-t-elle de répondre.

Soulagé, il s'aventure à poser la question qui lui brûle les lèvres depuis son réveil :

— Ces fils qui t'ont empêchée de t'évader, qui te retiennent captive de cette maison, qui les a tissés ici ?

— Moi.

Devant l'incompréhension de Vincent, Neith complète :

— Je croyais qu'avec le temps, ils auraient perdu de leur efficacité. Il n'en est rien. Y'a pas à dire : je me suis surpassée. En matière de conneries, je me donne à cent pour cent.

Après la mésaventure de sa captive, Vincent a cru bon d'inspecter la demeure. Le réseau de fils traverse ses murs, barre tous les accès, portes et fenêtres y comprises. Suspendus aux huisseries, ils pendent tels les filaments d'une titanesque méduse, les tentacules d'une anémone de mer. Pour une raison inconnue, ils n'attaquent que les Daedalos. À l'image des poissons-clowns, les humains sont immunisés contre ce monstrueux dispositif.

À son insu, Vincent est devenu le geôlier d'une prison surnaturelle, dont les gracieux barreaux flamboient de reflets absinthe. Quand le vent les caresse et pour peu qu'il tende l'oreille, l'enseignant entend les fils chanter, comme les cordes d'une harpe monstrueuse qu'un géant mélancolique viendrait pincer.

— Tu ne t'es pas emmurée toute seule, tout de même ? insiste-t-il. Qui t'a fait cela ?

Elle soupire.

— Mon associé. Enfin je croyais… Vincent, nous avons tous commis nos erreurs. Je n'ai pas besoin qu'on me les rappelle. Pas maintenant. Je suis très contente qu'il te soit poussé une conscience pendant que j'étais dans le coma. Mais que tu changes du tortionnaire au papa poule du jour au lendemain, c'est trop pour moi. Demande-moi ce que tu veux savoir, puis laisse-moi. Je suis morte de fatigue.

Tant de questions se bousculent. Le choix est cornélien.

— Qu'est-ce que ce fil ?

Ces dernières heures, une intuition a germé en lui. Ce dispositif qui a failli tuer Neith lui paraît être une clé du mystère. La variable négligée de son équation.

— Trop long à t'expliquer. Une autre fois. Va-t'en.

Au lieu d'obéir, Vincent saisit son calepin.

— Une dernière chose…

— Tu ne lâches jamais l'affaire, hein ? Que veux-tu ?

— Une piste. De quoi m'occuper pendant que tu récupères.

Elle hésite. Vincent croit deviner qu'elle cache encore plusieurs cartes dans sa manche. Elle semble hésiter sur celle à lui donner.

— Ma foi… il y aurait bien une voie que nous n'avons pas explorée. Au gré des siècles, les gardiens ont accumulé une sapience inégalée au sujet du *Requiem*. Ils tenaient une généalogie des personnes infectées. Hélas, ils sont tous morts. Néanmoins, il y a bien un moyen de recouvrer une partie de leur savoir. Je doute néanmoins qu'il t'enchante.

— Dis toujours.

— Soit. Tu devrais rendre visite aux dernières personnes à avoir été au contact des gardiens.

— Tu veux dire…

— Oui. Ceux-là mêmes qui les ont massacrés… Les Éveillés de la *Vigie*.

Elle pouffe, avant de conclure :

— Si tu crois que les Daedalos sont des monstres, attends de les avoir rencontrés.

32 [CODEX METROPOLIS]

En dessous de tout

CODEX METROPOLIS
*Section VI : Cent bonnes raisons de ne jamais aller dans l'*En-deçà

INTRODUCTION & CONCLUSION
« Deux en un, c'est plus malin ! »

« *Cent bonnes raisons de ne jamais aller dans l'*En-deçà ».

Bon ben voilà, les caves, tout est dans le titre !

Vous espériez tout apprendre sur l'*En-deçà* ?

Avec des annotations, des croquis et des Streums à colorier ?

Oubliez, z'êtes trop jeunes pour ça. Circulez, y'a rien à voir.

Et vous avisez pas d'y foutre les pieds !

Si j'vous trouve à traînasser dans ce coupe-gorge, j'vous flanque des beignes, que vous aurez l'impression d'avoir troqué vot'tête contre une balle de Jokari.

Comment ça : « Hou l'arnaque ! Elles sont où les cent bonnes raisons de ne jamais aller dans l'*En-deçà* ? »

Y'a pas d'arnaque, Pinpin : quand Rôde-la-nuit livre des gifles, c'est par botte de cent.

À bon entendeur.

« Rôde-la-nuit »,
Pilier, Chargée de communication et relations publiques de la *Vigie*

P.-S. Voilà Koudelka, j'ai fini mes devoirs. Tu m'as dit : « simple et concis ». Tu noteras que j'ai respecté tes consignes à la lettre. J'ai été ravie de collaborer à ton Codex de nazes. S'il te faut plus de textes, n'hésite pas à t'adresser aux autres.

CODEX METROPOLIS

*Section VI : Cent bonnes raisons de ne jamais aller dans l'*En-deçà
II / Le Retour de Rôde

DÉVELOPPEMENT
« Coloscopie au marteau-piqueur »

Intro : Accord parental souhaitable, Rôde s'explicite…

Koudelka n'est pas content. Paraît que je suis une vilaine fille qui rend du travail bâcle. Comme quoi les habitudes héritées de l'école ont la peau dure. Heureusement que j'ai arrêté au collège, sinon ce serait pire. Quand on a grandi dans un quartier rock'n'roll, la culture c'est important, mais ça vaut pas un Opinel. Essayez donc d'empêcher un grand con de piquer vot'cass'croûte en lui récitant du Rimbaud : lui vous fera découvrir le Marquis de Sade, version banlieue, avec travaux pratiques à l'appui et activités de groupe. Là d'où je viens, la « tournante » n'est pas un jeu de cartes et on y laisse plus que sa chemise.

Mais je « dégraisse », comme dirait Le Thaumaturge, qu'aime frimer avec des mots qui sonnaient déjà ringards du temps de Napoléon.

Bref : sur les ordres de Koudelka, Surin notre armurier refuse de me rendre ma guisarme-vorpale. Me voilà donc en chômage technique, jusqu'à ce que j'aie pondu quelques lignes. J'ai hésité à lui rendre un simple copier-coller de ma liste de couteaux préférés, mais connaissant sa mauvaise foi, il

serait encore capable de dire que je me fous du monde.

Aussi ai-je décidé de lui donner un orgasme littéraire, en faisant ce qu'il attend de moi : vous faire part de mon expérience.

Première leçon : parfois, lorsqu'une corvée se présente à vous, il est moins fatigant de la faire, que d'essayer d'y couper. Surtout si c'est Koudelka qui vous la confie.

Alors évacuons cette tâche pénible, histoire que je puisse retourner « en bas » dépiauter du Streum et vous dans votre piaule vous branler.

Excusez la rudesse du style, je manie mieux les armes d'hast que les mots. Les natures sensibles sont priées d'aller se faire voir ou de lire les conneries *new âge* de La Garache, ce qui revient au même.

Ne confondez pas mes ovaires avec un trampoline…

Quelques règles se rapportant à l'*En-deçà* :

NUMÉRO UN : vous n'êtes pas censé(e) y aller.

NUMÉRO DEUX : seuls les authentiques Chasseurs avec du poil y ont accès.

NUMÉRO TROIS : si vous enfreignez les règles UN et DEUX, soyons clairs : lorsque Koudelka demandera des Chasseurs pour aller récupérer votre dépouille violée, éviscérée et rongée jusqu'à l'os (plus ou moins dans cet ordre) Je me ferai porter pâle.

Si vous avez mémorisé ces trois règles, alors vous méritez d'en apprendre davantage sur l'*En-deçà.*

1. Quand on a touché le fond, il reste l'En-deçà…

L'*En-deçà* est devenu mon second chez moi. J'en connais chaque rivière souterraine, chaque cité engloutie. Les

mauvaises langues diront que c'est ce qui m'a rendue ainsi. C'est faux. Je me suis faite toute seule, sans l'aide de personne.

Qu'est-ce que l'*En-deçà* ?

Rien de moins que le plus grand carambolage qu'ait connu cette ville.

C'est pas tous les jours que deux dimensions alcooliques avec deux grammes à chaque œil se percutent de plein fouet. L'*En-deçà* a été le théâtre de cette collision frontale peu banale. Un accident pour lequel les Dieux eux-mêmes ont dû sortir leur constat à l'amiable.

Statu quo : l'*En-deçà* n'est ni complètement sur Terre, ni totalement dans le *Sidh.*

C'est une Interzone où les réalités s'affrontent. Vous devez garder cela à l'esprit.

Toutes les bizarreries que vous verrez « en bas » découlent de là.

L'*En-deçà* est un millefeuille de strates. Des petits secrets entassés sur d'autres petits secrets. Plus vous descendez, plus vous sentez la réalité jongler avec vos nerfs, comme un scaphandrier victime du mal des profondeurs.

Là-bas, il n'y a ni carte ni topographie : tous les chemins mènent à la morgue. Ce n'est qu'une question de temps. Néanmoins, si vous n'êtes pas pressé(e) de finir en ronron, voici quelques infos qui devraient rendre un peu de tonus à votre espérance de vie…

2. Conseil shopping : le Bazar du Bizarre…

L'*En-deçà* ressemble à un carrefour d'échanges. Et le *Bazar du Bizarre* en est la plaque tournante. Les Indés (vous savez, ces Éveillés un peu pète-culs qui se croient trop bien pour nous rejoindre) y font du commerce avec les Streums, et nous

les Vigies nous prenons notre part de chaque transaction. Bref, vous découvrirez tout cela plus tard. Certains des nôtres ont une bosse du commerce de la taille du mont Blanc. Et après, c'est moi qu'on taxe d'être un peu voleuse sur les bords. C'est le vampire qui se fout du moustique.

Le *Bazar du Bizarre* est le marché où tout s'échange, à condition de ne pas être bégueule. Si vous imaginez un centre commercial pour troglodytes, vous allez être déçu. L'ambiance est plus proche d'un comptoir africain aux heures les plus sombres de la colonisation, que des soldes chez *Tati*.

Des mouches butinent les yeux des enfants streums vendus sur la place aux esclaves. Des marchandises exotiques pourrissent sur les étals en attendant de trouver acquéreur. Des Éveillés dépravés dorment d'un sommeil opiacé dans les arrière-boutiques de sinistres fumoirs. Des *Fées* édentées par le scorbut troquent leurs meilleurs sortilèges contre un peu de pitance venue de la surface, pas trop moisie.

J'ai vu des Dryades somptueuses tailler des pipes comme les dernières des putains contre des hamburgers rances, des sodas frelatés ou des tablettes de chewing-gum. J'ai vu des Faunes danser jusqu'à la mort pour quelques pièces, des Banshees chanter de la variétoche devant un public de beaufs avinés, des Pixies brûler leurs ailes sur les néons des enseignes, des Vampyres vidés de leur sang, revendu en fioles aphrodisiaques.

L'échange de cultures dans toute sa splendeur, tel que l'Homme le pratique depuis l'aube des temps. Le miracle capitaliste. L'argent roi, « Geld über alles », « Time is money », et toutes ces conneries.

Bref, on y fait d'excellentes affaires. C'est là que j'ai trouvé ma guisarme-vorpale, en promo, dans une boutique de vente d'armes au kilo.

Outre son excellent kouign-amann-cancrelats et son cidre de racines fort prisé, le *Bazar du Bizarre* offre aux promeneurs une dernière spécialité : les informations. Les Streums

vendraient père et mère pour un quignon de pain. Ce sont des balances patentées, des cafardeurs compulsifs, des judas pur jus. Si tu veux qu'une nouvelle s'ébruite plus vite qu'un pet dans une baignoire, confie-la à un Streum et demande-lui de tenir sa langue.

En contrepartie, le Bazar te permet de savoir tout sur tout. Neuf tuyaux sur dix sont foireux. Pour une poignée de piécettes toutefois, il te reste un dixième de chance d'apprendre une vérité (carte au trésor, grimoire ensorcelé…) qui laissera ta vie chambardée.

Jamais l'aventure n'a été si bon marché.

Hélas, comme tout fruit gorgé de sucs, le *Bazar du Bizarre* attire les parasites…

3. Un comité d'accueil peu accueillant : la Cour d'Unseelie…

Si l'*En-deçà* est une frontière entre le *Sidh* et la Terre des Hommes, alors la *Cour d'Unseelie*{41} en est le poste de douane. Une hiérarchie streum en charge de tous les domaines : immigration, permis de séjour, changes, contrebande, extradition…

Une administration féérique. Ce qui signifie, pour qui connaît les Fées autrement que par le biais des contes pour enfants, un vaste bordel.

La *Cour d'Unseelie* peut décréter votre mise à mort parce que vous avez éternué à trois reprises, ou prononcer votre relaxe après que vous ayez massacré la moitié de ses membres. Ses décisions sont à la logique ce que le *scrapbooking* est à la raison : un affront.

La *Vigie* et la *Cour* sont en compétition pour le contrôle de l'*En-deçà,* une partie dans laquelle nous avons un handicap de plusieurs siècles.

A priori, les objectifs de la *Cour d'Unseelie* semblent

compatibles avec les nôtres : instaurer un peu d'ordre, « pacifier » les fauteurs de troubles, brasser du fric et couler des jours paisibles. Hélas, la *Cour* voit plus loin. L'*En-deçà* et son Bazar ne sont qu'un brouillon. Un marécage que la *Cour* veut assainir, afin d'y attirer la noblesse du *Sidh :* son aristocratie, ses investisseurs, ses huiles. L'*En-deçà* s'apparente à un village du Far West, à la veille d'une sinistre ruée vers l'or. C'est là que le torchon brûle entre la *Cour* et la *Vigie* : nous ne voulons pas que la civilisation streum s'installe à nos portes. La gangrène du *Sidh* doit être circonscrite. Si le ghetto streum sous nos pieds se transformait en Byzance souterraine, alors ce serait la fin de tout : la *Vigie* et ses moyens dérisoires seraient balayés.

La *Cour d'Unseelie* cultive le secret. Elle emploie des agents infiltrés. Ses membres appartiennent à la Nomenklatura. Des Streums influents, cultivés, fiers de leur identité et de leurs traditions, qui se réunissent à visages masqués. La *Cour* siège dans des lieux entourés de mystère, parfois dans l'*En-deçà*, parfois en *Surface*.

À notre avantage, la plèbe daedalos crache sur les bourges de la *Cour* encore plus que sur nous. Son arrogance, son conservatisme et les exécutions qu'elle commandite lui ont attiré une foutue chiée d'ennemis, et pas des moindres. Autant d'alliés pour nous. Son attitude à l'égard des Chasseurs est plus ambiguë. La *Cour* se méfie de nous, tout en bavant à l'idée de ce que nous pourrions lui apporter. Ses agents courtisent les Chasseurs, dans l'espoir de recruter des espions dans nos rangs. Futés ces salauds, j'te l'avais dit.

Écoute-moi. Un jour viendra où tu seras abordé par une de leurs taupes. Un Streum t'accostera, tout sourire. Tu ne sauras rien de lui. Lui en saura long sur toi. L'*En-deçà* est un nid de mouchards, rappelle-toi. La *Cour* a faim de Chasseurs jeunes, naïfs, prometteurs ou ambitieux, avec des blessures secrètes sur lesquelles elle aura prise. Elle utilisera ce qu'il y a de fragile en toi pour saborder la *Vigie*. Non, je ne suis pas parano.

À ton avis, Pinpin, comment j'en sais autant à leur sujet ? Parce qu'ils m'ont approchée. Pour eux, j'ai commis des erreurs que rien ne pourra réparer. Et si tu penses valoir mieux que moi, alors tu es de la chair fraîche dont la *Cour* ne fera qu'une bouchée.

À présent que j'ai évoqué les zones à touristes de l'*En-deçà*, je dois encore te parler de ses vrais dangers.

4. LES COINS CRAIGNOS : LES GUEULES ABYSSALES…

L'*En-deçà* est une Interzone. Certaines portes ouvrent sur notre monde, d'autres donnent sur le Leur. On surnomme ces dernières les *Gueules Abyssales*. Rapport à l'haleine : ces gouffres puent du groin, tel un vide-ordures d'HLM jamais curé.

Les Streums luttent pour leur contrôle, à l'image de chercheurs d'or défendant leur concession bec et ongles. Après l'or noir, voici l'or glauque. Des mines ouvertes sur les entrailles du *Sidh*, où d'étranges orpailleurs partent en quête d'ingrédients magiques, de philtres exotiques, de reliques maudites… Restes-en loin, Pinpin. Ces *Gueules*-là donnent sur l'enfer, on ne sait jamais quelle horreur peut en sortir, sans crier gare. Il y entre plus de monde qu'il n'en sort. Et ceux qui en réchappent n'en reviennent jamais entiers.

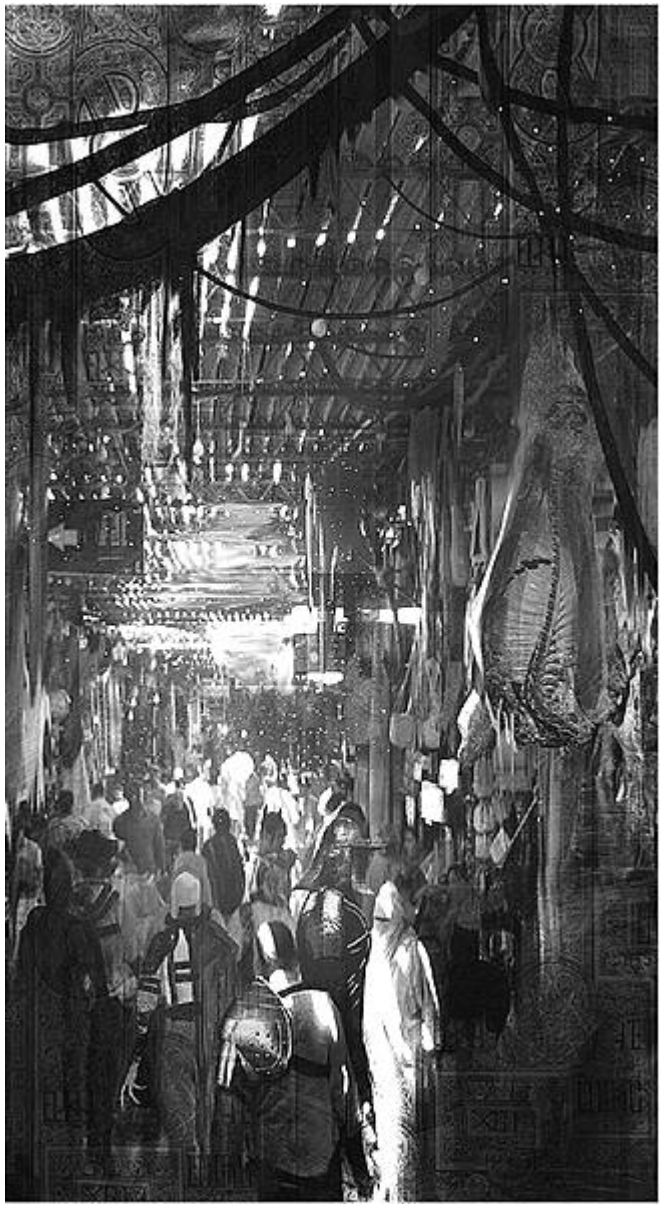
À ma connaissance, seul Le Thaumaturge aime à traîner dans ces coins-là. Autant dire que ce crétin n'a rien compris.

OUTRO : ACHTUNG BABY !

Je t'entends d'ici, Pinpin : « Alors, elles sont où les cent bonnes raisons d'éviter l'*En-deçà* ? Escroquerie ! Remboursez ! » T'excite pas. Des raisons, j'aurais pu t'en trouver deux cents ou dix mille. Il y en a une infinité. Autant que les morts que tu rencontreras là-bas.

« Rôde-la-nuit »,
Pilier, Attachée au Comité des Fêtes de la *Vigie*

[Note de l'archiviste : s'il vous plaît, par respect pour cette œuvre originale (à plus d'un titre), veuillez bien cesser d'arracher les enluminures en crottes de nez, qui font partie intégrante de l'héritage que l'auteure a souhaité transmettre. Merci de votre compréhension.]



« L'*En-deçà* ressemble à un carrefour d'échanges. Et le *Bazar du Bizarre* en est la plaque tournante. »

33 [CAMILLE]

Maîtresse, ouais maîtresse !

« Ils se moquent de nous ! Elle n'est même pas Chasseuse ! »

Indifférente aux protestations, Camille sifflote, achevant d'enfiler sa tenue d'entraînement, laquelle comporte autant de tissu que de trous.

— Qu'ils nous envoient quelqu'un d'autre ! Une personne compétente !

La « râleuse », un joli brin de fille auburn, essaie de dresser le reste du groupe de *self-défense* contre elle. Alors même que la première leçon n'a pas encore commence. La goth termine de laborieux assouplissements, ronchonne quelque malédiction contre son tour de taille, rote, puis lance :

— Mon blaze, c'est Camille. Sensei m'a désignée pour vous entraîner. Je n'ai pas pris mon CV avec moi. Aussi, y aurait-il des volontaires pour une démonstration ?

Elle les dévisage tous un à un, d'un air débonnaire. Certains plus hauts qu'elle de trois têtes ou nettement plus costauds. Enki, qu'elle a sauvé lors de la *Cérémonie*, occupe le premier rang avec ses amis. Lui seul sait de quoi elle est capable. Chasseuse ou non, elle a tenu tête à Sturm. Le mot a dû passer, car nul n'est pressé de relever son défi. Et qu'au lieu d'être dix, comme annoncé, ils sont plus d'une vingtaine à vouloir apprendre de celle qui a survécu à un affrontement avec le Chasseur le plus vicieux de la *Vigie*.

— Personne ? réitère-t-elle.

— Si. Moi, rouspète le canon auburn, furieuse de ne jouir de plus de soutien.

Elle s'avance, par fierté. Camille la détaille de plus près. *Des muscles fins, une bonne condition physique.*

— Je suis troisième dan de judo, précise la frondeuse.

— Les Streums s'en foulent. Amène-toi.

La bimbo pique un fard, puis attaque. Camille esquive et la pousse. Déséquilibrée, la Colombe lui tourne le dos. Un enchaînement implacable la laisse étalée sur le tatami, dans la poussière, une expression désormais plus humble sur son beau visage. La goth l'aide à se relever, en lâchant :

— À partir d'aujourd'hui, ton surnom sera Pin-up. Bienvenue dans mon cours.

Et fin de la première leçon : ne pas me casser les ovaires.

Pin-up regagne le groupe, tête basse, tandis que Camille, marchant mains dans le dos, leur assène le discours réservé aux Recrues – qui fera l'affaire, quand bien même aucun d'entre eux n'ambitionne de devenir Chasseur :

— À compter de maintenant, vous ne l'ouvrirez que quand je vous parle. Le premier et le dernier mot qui sortira de votre claque-merde, ce sera « Maîtresse », tas de baltringues ! *Verstanden* ?

— Maîtresse, ouais Maîtresse !

— Ma chatte, j'entends qu'dalle ! Z'avez d'là pisse dans les poumons ou quoi ? Un rat noyé y mettrait plus d'tripes !

— MAÎTRESSE, OUAIS MAÎTRESSE !!! »

Réprimant un sourire, Camille se fait la réflexion que cette mission commence à lui plaire.

— Si vous réchappez de chez moi, les loulous, si vous survivez, vous deviendrez des machines à casser du Streum, des rôdeurs de la nuit, des prédateurs urbains avec un moral

d'acier et une gueule de granit. Mais en attendant, z'êtes de la chiasse, du dégueulis de caniveau un lendemain de cuite, du foutre de poney… Vous allez en baver, mais plus vous en baverez, plus vous apprendrez. Et maintenant, faites-m'en vingt, tas de moules !

Passée cette phase de prise en main, le groupe se montre docile. Pour cette première séance, elle se contente de les jauger. Contre toute attente, ils s'avèrent étonnamment bons. Pourquoi gâchent-ils leur talent chez les Colombes ?

Quand elle les sent exténués, elle leur octroie une pause. « Allongez-vous. Soufflez. » Tandis qu'ils récupèrent, elle leur cite un koan{42} zen : « Recherchez la liberté et vous deviendrez esclaves de vos désirs, dit-elle. Recherchez la discipline et vous trouverez la liberté. Comprenez-vous ? » Pin-up, en mauvaise perdante, trouve l'assertion idiote, voire même fasciste. « Dans ce cas, toute votre existence est fasciste, rétorque la Recrue. Votre vie, parce que courte. Votre corps, parce que faible. Vos appétits, parce que féroces. Si vous ne vous imposez aucune règle, alors ces règles s'imposeront à vous : la frustration, l'impuissance et la mort pour finir. En repoussant vos limites, vous vous donnez le pouvoir. Celui de changer. »

Elle tape dans ses mains :

— La leçon est finie. Vous pouvez disposer.

Ils la remercient. Demain, lorsque les courbatures les prendront, ils la maudiront.

Pendant que chacun rassemble ses affaires, Camille va trouver Enki :

— Pas trop dur, l'entraînement ?

Il avale une gorgée d'eau, puisée dans une vieille gourde en métal cabossée, avant de répondre :

— Ç'aurait pu être pire. Qu'est-ce que tu vas me demander ?

Camille rougit, prise au dépourvu.

— Comment tu…

— Tu t'es mordu les lèvres et tu n'arrêtes pas de te triturer les doigts. Comme nous savons déjà tous deux le bien que tu penses des Colombes, j'en déduis donc que tu ne saurais t'intéresser à un type comme moi. Sur le plan sexuel, je veux dire. Pour expliquer ta gêne vis-à-vis de moi, reste donc l'option numéro deux : tu as quelque chose à me demander. Et ce quelque chose a à voir avec la disparition d'Ambre.

— Comment le sais-tu ?!

— Une intuition. Que tu viens de me confirmer.

Enki ne perd rien de ses réactions. Camille déteste cette sensation d'être observée telle une amibe au microscope. Il l'a percée à jour, à quoi bon jouer ?

— Je sais que tu as aidé Ambre et Godrick, dit-elle, dans l'affaire du Marchand de Sable…

— Moins fort, chuchote-t-il.

Enki regarde alentour pour s'assurer qu'aucune Colombe ne s'intéresse à leur échange.

— Je ne vois pas de quoi tu parles, dit-il en s'épongeant le front.

— Peut-être que ceci te rendra la mémoire.

Camille ouvre son sac de sport pour lui donner un aperçu de son contenu. Contenu emballé dans de la Cellophane remplie de glace et pourvu de cinq doigts brisés. Un membre humain tranché qui ressemble à une pièce détachée prête pour une greffe.

— Où as-tu trouvé cela ? murmure-t-il.

Au tour de Camille de se montrer perspicace :

— Tu ne sembles guère étonné pour quelqu'un confronté à une main tranchée. Que sais-tu à propos de l'enquête d'Ambre ?

— Tu penses pouvoir me tirer les vers du nez ? Orgueilleuse. N'insulte pas mon intelligence. Si je te disais quoi faire de cette main, hélas, je craindrais de sombrer dans la vulgarité. À une prochaine fois, *Maîtresse*.

Avant qu'il n'ait franchi le seuil du dojo, elle ajoute :

— Ce n'est pas tout. Nous avons trouvé un instrument. Daedalos.

— Qui me dit que c'est vrai ?

— À ton avis ? Je bluffe ?

Avec désinvolture, Enki revient sur ses pas. Il lui assène son regard pénétrant.

— Non. Mais rien de ce que tu as à montrer ne sera gratuit, pas vrai ? Tu vas demander mon aide. Aussi, avant de me prononcer, j'aurai une question à te poser. J'attends une réponse sincère, cette fois. Que reproches-tu aux Colombes ? Je veux que ce point soit tranché une fois pour toutes. Je ne collaborerai pas avec une fille qui essaie de me cacher, sans succès aucun, combien elle me méprise.

Camille se sent acculée. Prise en tenaille entre ses convictions et sa mission. Les directives de Sensei sont d'une limpidité cristalline : les tensions entre Chasseurs et Colombes doivent cesser. La Recrue est censée favoriser le dialogue entre ces deux communautés. Pourtant, en son for intérieur, les Colombes restent des parvenus. Aussi Camille préfère-t-elle botter en touche, plutôt que mentir.

— Je ne te méprise pas, se défend-elle.

— Oh si. Tu penses que tout nous est plus facile. Tu oublies que les Daedalos nous persécutent, d'autant que nous faisons des proies faciles. Pour chacun de *vos* succès, *Ils* nous le font payer. « Guerre », vous n'avez que ce mot à la bouche. Vous n'avez ni travail ni amis hors de FiCaBa. Vous menez une vie d'aventures, sans en craindre les conséquences. Peut-être nos existences de Colombes semblent-elles moins spectaculaires.

Parce que nous choisissons de garder contact avec les Dormeurs – nos amis, nos familles, nos amours. Cela présente aussi des difficultés. Nous devons surveiller chaque parole, de peur de nous trahir. Nous voyons lentement nos proches se détacher de nous. Le fossé invisible se creuser, inexorable.

Camille fixe le bout de ses chaussures, plutôt que d'affronter Enki, dont la voix vibre de colère.

— À leur manière, poursuit-il, les Dormeurs sont aussi impitoyables que les Streums. Régulièrement, des Colombes sont internées contre leur gré en hôpital psychiatrique ou en centre de désintoxication. Et cela, à l'initiative de leurs proches. Imagine leur déchirement. Nous luttons, nous aussi. Nous menons une bataille perdue d'avance contre l'incompréhension, l'exclusion et la solitude. Malgré cela, nous travaillons pour acheter votre protection, pour financer votre « guerre ». Donc, je me répète : de quel droit me méprises-tu ?

Son regard la retient captive. Camille voudrait être ailleurs. N'importe où, plutôt que de sentir la souffrance qui émane de lui.

— Pourquoi ? insiste-t-il.

— Par ignorance, finit-elle par répondre, en baissant les yeux.

Elle s'adosse au mur, auquel elle donne un coup de tête. *Bien joué. Retour à la case départ.* Elle peut dire adieu à l'aide d'Enki. Voire à cette mission.

— Réponse honnête, dit-il. Très bien. Rendez-vous à mon labo, dans une heure. Avec l'instrument et… cette chose.

Dans l'aura de la Colombe, plus la moindre trace de courroux. Rien qu'une once de satisfaction. Camile fronce les sourcils.

— Tu as joué la comédie ?

— Pour tromper tes ennemis, commence par tromper tes alliés. Décidément, tu as tout à apprendre de moi.

Tandis qu'Enki s'en va en sifflotant, elle songe que ce garçon déploie un talent incommensurable pour l'irriter.

Camille s'accorde une douche vivifiante, au dojo, avant de prendre le chemin de l'atelier de Forge. Elle y récupère la harpe streum, cachée sous une bâche. L'objet pèse son poids. Elle se hâte, afin d'honorer son rendez-vous.

Elle n'a appris l'existence du « laboratoire » d'Enki que récemment, lorsqu'elle s'est renseignée sur lui. Depuis l'épisode de la fête d'*Imbolc* et ses découvertes dans le quartier de Wazemmes, toutes les pistes désignent ce garçon comme un protagoniste incontournable de son enquête. Elle a appris qu'il partage une aile de l'aciérie avec d'autres Colombes, dont la plupart proviennent de milieux scientifiques. Peu à peu, ils ont formé une communauté de chercheurs et d'érudits. Un îlot de savoir, où des cours gratuits sont dispensés aux jeunes Éveillés pour les aider à retrouver une « vie normale ». Si tant est que, en ces temps troublés, cela signifie encore quoi que ce soit.

La fonction d'Enki dans la *Vigie* n'est à nulle autre pareille. En vérité, elle n'est connue que d'un très petit nombre. Si Camille n'avait été investie d'une mission par Sensei lui-même, sans doute aurait-on continué de la tenir dans l'ignorance. Ce qu'elle sait des travaux d'Enki, elle le tient du Maître nippon en personne.

L'Éveil se manifeste à chacun sous des formes différentes. Il arrive que des Éveillés développent des *Dons,* en lien avec leur nature profonde. Il est fréquent que ces *Dons* soient en rapport avec les machines, les sciences ou la technologie. Tout opère chez ccs Éveillés comme si leur *Vue* cherchait à combler le fossé qui sépare la magie daedalos de la technologie humaine,

par un curieux effet de mimétisme. Une acculturation obscure.

Enki était un mathématicien habile, dit-on, avant que des circonstances nébuleuses ne le précipitent ici. Appuyés par sa *Vue,* ses calculs de probabilités confinent désormais à une forme de divination arithmétique. Ce jeune homme serait un devin algébrique, à même de lire l'avenir dans les entrailles des équations. Si tout autre que Sensei lui avait exposé ce principe. Camille aurait cru à une faribole : « Les travaux d'Enki-*kun* sont cruciaux, lui a expliqué le Pilier vieillissant. Il est nos yeux et nos oreilles. Il trace nos itinéraires de rondes, en fonction de l'historique des attaques des Streums. Il établit des corrélations dans les patterns des agressions, des itérations, des modèles qui se répètent, à partir desquels il anticipe les probabilités d'incursions futures. Comprends-tu, Camille-*chan* ? »

Comprendre ? Un bien grand mot. Du moins a-t-elle saisi l'essentiel. En tamisant la boue du passé, Enki parvient à isoler les graines de l'avenir. Tout est affaire de statistiques et de variables. Dame Fortune aime les maths. Depuis l'aube des temps. Elle tient un registre où tout serait écrit. Grâce à son génie, Enki a trouvé le moyen de lire par-dessus Son épaule.

— Entre !

Camille pénètre dans une pièce vaste et ombreuse, haute de plafond, qui pourrait faire un beau loft, entre les mains d'un bricoleur. Aux mains d'Enki cependant, l'endroit s'est commué en simili-cybercafé miteux. Des dizaines d'ordinateurs en réseau occupent autant de tréteaux, au milieu de cendriers pleins et de tasses dont le contenu fascinerait même un mycologue blasé. Des rangées de cafetières égrènent goutte à goutte un brûlot surcaféiné à même de ranimer une

momie neurasthénique. Des canettes de boissons énergisantes débordent des poubelles constipées. Sur plusieurs tableaux noirs, des notations mathématiques forment les mailles serrées d'épineux problèmes. Un lieu qui hurle à la face du visiteur : « Tanière de geek, atmosphère raréfiée en œstrogènes. »

L'air embaume le tabac, la poussière et le mâle qui se néglige.

Détail détonnant avec le reste, Camille avise – entre les pans d'une tenture sale coupant la pièce en deux – une table de dissection vétuste et du matériel médical de seconde main. Enki cacherait-il de multiples talents ?

— Bienvenue, déclare-t-il. Assieds-toi. Une tasse de café ?

Avant qu'elle n'ait pu refuser, il place devant elle un mug ébréché, plein d'un liquide à la robe d'un noir menaçant. Si Enki n'avait vidé son propre gobelet d'un trait, cela pourrait passer pour une tentative d'empoisonnement. Camille se contente de renifler le sien.

— Vas-y, dit-il enfin. Pose tes questions. J'ai horreur des atermoiements.

— Je dois savoir quelle mission Ambre et Godrick t'ont confiée.

Il l'observe par-dessus sa tasse, avec une grimace rusée.

— Ambre et Godrick sont mes clients. Si je commençais à divulguer des renseignements qui m'ont été révélés sous le couvert du secret professionnel, plus personne ne ferait appel à mes services.

— Ambre a disparu ! Ce pourrait être la clé pour la retrouver !

— Je sais. Elle dispose de plus de ressources que tu ne sembles le croire, cependant. Elle s'en sortira. Tu as toutefois marqué un point : je te ferai un prix d'ami.

— Un *prix* ?! Je t'ai sauvé la vie !

— Soit, ce sera gratuit. À condition que tu partages tes informations avec moi.

— Qu'est-ce que j'y gagne ?

— Ma prestation. Je te pardonne ton ignorance. J'exerce depuis peu ma réputation est encore confidentielle. Sache que certains s'attachent mes services pour de petites fortunes. Tu réalises une affaire mirifique, n'en doute pas. En revanche, si tu souhaites des réponses, tu devras les mériter. En t'appliquant à poser de bonnes questions. Voyons maintenant ce que tu m'apportes…

Sans y être invité, le matheux dévoile la harpe. Il caresse la colonne de l'instrument, façonnée à partir de vertèbres humaines.

— Intrigant, dit-il. Stimulant. Grégore ! Tu devrais voir cela !

Alors, Camille entend l'écho de pas. La tenture maculée est repoussée pour livrer passage à un homme de petite taille, proche de la trentaine, affublé d'une calvitie précoce. Dans une volute de fumée de pipe, il grommelle un « bonjour » asphyxiant. Son attention occulte bien vite la présence de la visiteuse pour se reporter sur l'objet daedalos.

— Splendide… susurre-t-il.

— Commence par le contenu du sac, veux-tu ? intervient Enki. Je doute que la main nous apprenne grand-chose, mais la petite dame espère de notre part un service de qualité, aussi ne négligeons rien.

Grégore embarque la harpe et le sac de sport puis repart en direction de son cabinet médical, derrière les rideaux. Camille va protester que rien de cela ne figurait dans leurs accords. Enki devance ses objections en lui expliquant que Grégore et lui collaborent. « Ensemble, dit-il, nous apportons notre modeste contribution, afin de dénouer les enquêtes les plus tortueuses auxquelles la *Vigie* puisse être confrontée. Tes compères Chasseurs nous paient avec des marchandises

puisées dans l'*En-deçà.* Puisqu'en tant que Colombes, il nous est interdit de nous y rendre par nos propres moyens. » Sur cette dernière phrase, Enki affiche sa frustration envers un système qu'il juge imbécile. « Grégore et moi sommes colocataires et coéquipiers. Nous formons, je crois, une bonne équipe. Moi par mes talents d'observation et de déduction, lui par sa maîtrise des sciences médicales. » Sur le ton de la confidence, Enki ajoute : « Grégore a œuvré un temps en qualité de chirurgien pour l'armée. C'est même l'élève préféré de l'intrépide Scalpel…

— Quand tu auras fini d'ennuyer mademoiselle avec le détail de ma vie, tonne une voix bourrue, peut-être daigneras-tu me rejoindre ! »

À l'évocation de « Scalpel », toutefois, Camille accorde un meilleur crédit aux compétences de Grégore. Ce surnom désigne en effet le médecin-chef du dispensaire de FiCaBa. Un homme exigeant et grincheux, versé tant dans la médecine humaine que dans son équivalent streum. Les Chasseurs ne tarissent pas d'éloges à son sujet.

Enki invite Camille à lui emboîter le pas.

— Tu l'as entendu comme moi : il semblerait que je sois indispensable.

D'un pas assuré, le matheux prend place aux abords de la table d'autopsie patinée par les ans. En bougonnant contre les manières de rustre de son ami, le Docteur Grégore dépose la main sectionnée sur son plan de travail. Par une succession de gestes routiniers, il enclenche un dictaphone, fourbit son attirail tranchant, puis procède à la dissection, tout en confiant ses commentaires à l'enregistreur :

— Main humaine. Genre féminin, à juger par l'ossature. Sectionnée à la jointure du poignet. Les déchirures de la plaie évoquent une lame dentelée. Blessures post-mortem : fractures multiples à l'index, au majeur et à l'auriculaire. Suggestion : membre écrasé par un objet lourd…

« Objet lourd », note Camille. Forge, toujours sensible sur les questions pondérales, n'apprécierait pas d'être décrit ainsi.

Grégore retourne le membre, afin d'en inspecter la paume.

— Entaille profonde, allant du petit au grand palmaire. Comme les sujets précédents…

— Grégore ! Un peu de professionnalisme ! Ne dévoile rien des affaires en cours.

Camille brûle de questions, mais le ton péremptoire d'Enki la dissuade de pousser plus avant.

— Si tu n'es pas content, fais-le donc toi-même ! grogne le médecin. Je reprends. Présence d'une cavité creusée dans la chair. Je commence l'extraction…

— L'extraction de quoi ? s'inquiète Camille.

— Chut ! lui intiment les deux hommes.

Muni d'une pince, Grégore entreprend de fouiller l'ulcère suintant.

— Je l'ai ! Corps étranger… organique… daedalos.

Il lutte pour le dégager. Quoi que ce soit, l'objet est fermement ancré à l'intérieur de cette main. « Viens là ! » Avec un craquement sinistre, Grégore vient à bout de la chose récalcitrante. Dans un récipient en inox que les chirurgiens nomment « haricot », il pose délicatement la bête prisonnière des pinces de son forceps. Camille la passe au crible de sa *Vue.* Il s'agit d'un insecte blindé, à la carapace azur maculée de croûtes brunes. Son armure naturelle est hérissée d'éperons chitineux. De son abdomen, enfin, pendent de curieux fils couleur absinthe, auxquels adhèrent encore des vestiges déchirés de muscles et de nerfs.

La créature, desséchée et recroquevillée, paraît plus que morte.

— Décevant, dit-il. Mort.

Grégore grommelle une réflexion amère où il est question

des Chasseurs et de leur tendance à : « Frapper d'abord et poser les questions après. »

D'une voix lasse, le docteur énonce son analyse, en observant la créature sous toutes les coutures :

— Comme les *sujets précédents,* dit-il en feignant d'ignorer le regard exaspéré d'Enki, celui-ci ne présente pas d'organe reproducteur. Un soldat. Les glandes sécrétoires de l'abdomen tissent le même fil présentant une troublante compatibilité avec le système nerveux humain. Bref, rien de neuf, conclut-il.

Avec un soupir, il laisse l'insecte de côté.

— Voyons cette harpe à présent.

Le docteur opère une série de prélèvements de ses différentes composantes. Enki patiente en lisant un essai de criminologie controversé, Camille en bâillant. Grégore ne tarde guère à faire un rapport préliminaire, à l'intention du dictaphone :

« Comme le suggère son aspect extérieur, cette harpe a été réalisée à partir de débris humains. Vertèbres pour la colonne, os iliaque pour la cuvette, dents pour les chevilles… Même la colle employée a été élaborée à partir de peau bouillie. Quant à la caisse de résonance, dont le revêtement pourrait rappeler le bois d'acajou, il s'agit de muscles traités avec un vernis indéniablement daedalos. Une substance de chimie organique, dont les propriétés ouvrent des perspectives passionnantes. Entre autres celle de conserver les chairs…

Enki se racle la gorge :

— À ton avis Grégore, qui aurait pu faire cela ?

— Je n'entrevois qu'une possibilité. Au gré de mes heures de garde au dispensaire pour assister Scalpel, j'ai eu l'occasion de découvrir toutes sortes de substances venues de l'*En-deçà*. Ce vernis naturel n'est pas sans rappeler les matériaux usités par les artisans daedalos pour leurs œuvres… Je ne me prétends pas expert en la matière, difficile d'en dire plus sans

analyse complémentaire. Quant au fil de la harpe…

— Oui ?

— … Il présente des analogies avec la soie sécrétée par les glandes de l'abdomen de notre cher ami, dit-il avec un regard ostensible vers le parasite crevé.

— Et ?

— Et je ne sais pas vous, mais moi je réfléchis mieux le ventre plein.

Pour appuyer ses dires, le ventre de Grégore gronde comme s'il n'avait rien avalé depuis une éternité.

— Excellente idée, approuve Enki. D'autant que nous n'accueillons pas souvent d'hôtes à notre table. Naturellement Camille, tu acceptes de te joindre à nous pour dîner.

Grégore dresse la table pour trois, sans laisser à Camille l'occasion de refuser son invitation. Le trentenaire bedonnant semble se réjouir de cette présence féminine.

Au fil des mois, la goth s'est habituée à la cuisine de FiCaBa, laquelle tient davantage de l'attentat culinaire que du gueuleton trois étoiles. D'après les anciens, la gastronomie de la *Vigie* a beaucoup perdu avec le départ de Gargantua, lequel tenait secrètes ses succulentes recettes à base d'épices streums.

Malgré un estomac coutumier des rudes traitements, Camille suit non sans inquiétude le spectacle du bon docteur s'affairant aux fourneaux. Grégore cueille sur une étagère poussiéreuse des conserves bombées, probablement périmées. Il manque de se trancher un doigt en ouvrant au scalpel un sachet de purée. Il parvient à carboniser ses toasts de fromage rance, à confondre le sel et le sucre.

Certes, son attirail de cuistot est-il peut-être à blâmer. Faute d'être équipé d'une kitchenette, Grégore doit concocter le repas avec son matériel de laborantin. Les légumes cuisent au bec Bunsen, le pain grille au chalumeau. Les ingrédients s'entassent pêle-mêle sur sa paillasse, au milieu de produits toxiques.

Le couvert est à la hauteur du curieux dîner qui se prépare : assiettes ébréchées, tasses au fond noirâtre, dépôt ténébreux laissé par une accumulation géologique de café lyophilisé.

Seule concession au bon goût : l'excellente bouteille de cognac trônant en bout de table, en soi un pur poème mis en bouteille.

Les mixtures du docteur dégagent un fumet charbonneux qui noircit le plafond et incite Camille à ouvrir grand les fenêtres.

— C'est prêt ! braille Grégore.

Les plats, sans doute. Le ventre de Camille, beaucoup moins.

Enki prend place. La jeune femme l'imite. Mal assise sur un vulgaire carton, elle se sent prise au piège de ce repas, coincée entre deux célibataires endurcis. Elle craint qu'un silence inconfortable ne s'installe autour de la table… Pourtant, rapidement, la conversation des deux compères fuse, émaillée des anecdotes piquantes d'Enki ou de l'érudition de Grégore. Le mathématicien montre un humour intarissable, lorsqu'il s'agit de plaisanter sur la boustifaille élaborée par son acolyte et ce bien qu'il se resserve avec appétit de chaque plat brûlé, baveux ou dur comme la pierre. Ici, tout se mange à la cuillère, faute d'autres couverts.

Camille, d'abord intimidée, se laisse progressivement gagner par la bonne humeur ambiante, même si elle appréhende de n'avoir rien à dire quand viendra son tour de parler.

Une appréhension infondée, car les deux larrons la supplient presque de leur raconter tout ce qu'elle a pu voir des Streums. Camille se surprend elle-même à les intéresser. Enki l'écoute les yeux brillants, tandis que son assiette refroidit. Grégore semble suspendu à ses lèvres. Leur curiosité paraît insatiable, au contraire de leurs estomacs.

Le récit du combat de Camille contre l'Ophiure, soigneusement élagué de toute référence au Craqueuhle, les captive littéralement. Elle comprend alors que ce curieux duo de détectives, du fait des règles strictes de la *Vigie,* est contraint d'exercer ses remarquables compétences en vase clos. Un gâchis qui n'est sans doute pas étranger au ressentiment qu'Enki nourrit contre les Chasseurs qui s'arrogent l'exclusivité de l'*En-deçà.* Un état de fait que le statisticien envisage de renverser, comme l'indiquent ses propos. Camille ignore comment il compte s'y prendre, mais elle mettrait sa main à couper que l'atelier de *self-défense,* qu'elle-même anime pour les Colombes, tient un rôle dans ses plans.

Subjuguée par l'agrément de la discussion, la Recrue en oublie la cuisine insipide et le soda servi tiède, car le seul frigo en état de marche se trouve déjà plein d'échantillons divers.

— Il faut nous excuser. Nous ne recevons pas souvent de la visite.

Une litote venant du médecin : les seules visiteuses régulières des lieux sont les blattes et les mouches.

En fin de repas, Grégore est soudain pris d'une intuition. Il quitte sa chaise précipitamment, cigare vissé au bec pour se planter devant la harpe. De ses doigts courtauds, il en effleure les cordes, dont il tire plusieurs accords.

— Que fais-tu ?

— Chut ! J'opère un test, murmure-t-il.

Tous tendent l'oreille. La situation confinerait au comique,

si seulement le visage du docteur n'était pénétré d'une expression si préoccupée.

Soudain, malgré la torpeur digestive qui les rend somnolents, les Éveillés croient entendre, à la lisière de l'audible, comme un chœur de murmures venus des murs. Une rumeur qui suggérerait que derrière les briques du laboratoire, des choses attendraient pour rentrer. Des êtres venus d'ailleurs, qu'ils peuvent entendre gratter contre la pierre centenaire. Ces chuchotements glaçants se taisent dès que Grégore arrête de pincer les fils.

— Impossible… Alors la légende disait vrai…

— Quoi ? Quelle légende ? se moque Enki, qui refuse de se laisser intimider par le tour dont il a été témoin. Cesse de jouer le mystérieux sous prétexte d'impressionner la dame, de quoi s'agit-il ?

— Hé bien, commence le médecin son verre de cognac à la main, vous savez comme moi que…

Soudain, l'alcool lui glisse des doigts pour exploser au sol en flaque ambrée. Sa bouche s'ouvre sur un appel silencieux. Ses yeux se révulsent. Une crise spectaculaire. Il s'effondre, pris de convulsion.

— Grégore !

Camille ne croyait pas Enki capable d'agir avec impulsivité. Pourtant, son inquiétude est vive, lorsqu'il se précipite au secours de son ami. Il apostrophe la jeune femme, restée en retrait :

— Ne reste pas statique comme une cruche ! Apporte-moi ce stylo pour l'empêcher de se mordre la langue ! Et viens lui tenir les bras !

Secondé de Camille, Enki arrache la chemise de son compagnon. Sous la force de sa *Vue,* des veines naissent sur sa conjonctive, qui virent au rouge sang, phénomène rarissime. Il ausculte le forcené. Alors qu'il lui palpe le ventre, il ôte

brusquement sa main :

— J'ai senti quelque chose bouger.

Aussitôt, Grégore hurle de douleur. Un horrible gargouillis lui fouaille les viscères.

— Enki ? murmure Camille.

— Quoi ?! s'agace-t-il, les cheveux lustrés de sueur.

— Le parasite… il a disparu.

Le matheux se retourne pour aviser la table de dissection et le récipient en inox juché dessus. Il le trouve vide, à l'exception du forceps luisant de sang.

Soudain, un abcès apparaît sur le torse de Grégore, une boule de peau mouvante, vivante, qui rampe avec détermination en direction de sa tête.

L'occasion de rappeler aux détectives que s'il est toujours divertissant de recevoir de la visite, certains hôtes restent plus envahissants que d'autres…

34 [VINCENT]

Sympathie pour Dame Vengeance

Journal de Vincent Zych

Lundi 13 mai

L'heure de mon rendez-vous approche… Une entrevue maintes fois différée avec la mort.

Je sens ma proie si proche que je pourrais presque la toucher. La mission de ce soir promet d'être exaltante. De l'action, enfin !

Aussi, avant de partir, je sacrifie à mon petit rituel : je consigne dans ce carnet mes dernières découvertes, dans l'éventualité d'un non-retour. Que la postérité sache.

Amis lecteurs, je ne puis résister à l'excitation de partager avec vous les révélations que Neith m'a faites. Cédant devant mon insistance, elle m'a confié les secrets du fil d'argent qui court dans nos murs, métamorphosant la Maison Caffart en sinistre prison…

La « corde astrale » est un phénomène bien connu des milieux occultes. Que le lecteur me pardonne d'insérer ici le fruit de mes propres recherches. Il eût été léger de ma part de présenter en vérité absolue les dires de Neith (menteuse patentée s'il en est), sans pouvoir au préalable attester de leur authenticité.

Nombre de parapsychologues témoignent de son existence. Qu'il s'agisse d'hermétistes de la Rose-Croix ou de l'orientaliste Alexandra David-Néel, les sources foisonnent.

Un filin argenté relierait le corps physique à l'âme éthérée, tel un cordon ombilical spirituel. Ce cordon serait invisible, « sauf à des médiums, voyants ou rescapés de la mort. » Cette citation de Francesco de Biasi m'a jeté dans un grand trouble. S'agit-il d'une allusion aux Éveillés ? Quelle étrange coïncidence.

« En raison de sa nature fluorescente, cette matière est dénommée cordon d'argent. Les créatures du monde des esprits ne peuvent la traverser sans dommages. S'il advenait qu'ils en soient prisonniers, ils s'éteindraient à petit feu. » Cette description de William Buhlman ne correspond-elle pas en tout point à la mésaventure de Neith ?

La jeune Daedalos a évoqué avec moi d'anciennes légendes, où il est fait mention de corde astrale. Chez les Celtes, notamment. Parfois, les héros ne pouvaient emmener leur enveloppe charnelle dans le Sidh *mais seulement leur âme, laquelle restait reliée à leur corps par un cheveu d'argent.*

Des Faunes s'amuseraient à enseigner aux Dormeurs comment pratiquer le voyage astral, puis les encourageraient, grâce à ce don, à commettre de mauvaises actions (espionner leurs voisins, épier les femmes qui se dénudent…). Lorsque le Faune se lasse de ce petit jeu, il guette le prochain voyage du mortel, coupe le filin d'argent, puis dévore son âme perdue.

Le fil d'âme permet donc de lier le monde physique des Hommes au monde spirituel des Daedalos…

Les explications de Neith, quoique passionnantes, m'ont laissé un goût de trop peu. J'ai relevé notamment une incohérence, entre ses propos et les événements auxquels j'ai assisté. Pourquoi ce fil n'a-t-il pas empêché son armée de mains mortes de pénétrer cette demeure pour s'en prendre à moi ? Elle m'a répondu que par leur nature même, ces cordes ne constituaient un obstacle que pour les créatures d'essence étrangère et dotées d'une âme.

Autrement dit, ceux de sa race.

Malgré cette précision, j'ai cru percevoir une réticence en elle. Une autre propriété de ce fil qu'elle préfère me taire. Un secret lié

à notre affaire. Ou peut-être n'est-ce qu'un effet de mon imagination ? Nous avons dû écourter cette conversation. Neith n'apprécie guère d'aborder ce sujet, comme s'il rouvrait de larges plaies dans sa mémoire, un filon de souvenirs douloureux qu'il vaut mieux laisser enfouis.

Je ne veux pas la brusquer plus que nécessaire. J'ai le sentiment que nos rapports s'améliorent. Que nous avons atteint un fragile équilibre, qu'il m'incombe d'entretenir.

La méfiance, voilà le mal qui nous tue. Le poison qui nous empêche de vivre en harmonie. Sitôt l'ire de ma vengeance apaisée, je jure d'œuvrer par tous les moyens à une paix entre Daedalos et Éveillés.

Qu'il pousse enfin quelque chose de beau, sur ce champ semé de nos chagrins.

Ombre parmi les ombres, Vincent se glisse à l'orée d'un complexe sidérurgique désaffecté. Il se heurte à une première difficulté, sous la forme d'un portail fermé par un lourd cadenas. Entre les grilles, il entrevoit une friche industrielle, aussi avenante que n'importe quel cliché éculé de film d'horreur. L'endroit indiqué par Neith.

Le QG des Éveillés qui ont massacré les gardiens du *Requiem.* Autant dire la gueule du loup. Vincent a effectué un repérage minutieux. Plus d'une centaine de marginaux squattent ici, dans la plus parfaite illégalité. Impossible de l'explorer sans être repéré.

Pourtant, il avise un tronçon de grillage camouflé par un enchevêtrement de buissons, sort sa pince coupante et se faufile parmi la végétation enténébrée.

À pas de loup, il traverse un ensemble de bâtiments

désaffectés, aussi dénués de grâce que des blocs de construction, assemblés par des bambins férus d'architecture stalinienne. En guise d'accueil, des lettres immenses étalent leur gloire passée. Des mots dont on ne déchiffre plus que le début : *Fi…* *Ca…* *Ba…* Quelle inscription portaient-elles, autrefois ?

Un décor post-apocalyptique, sur lequel le temps a renoncé à exercer ses droits. C'est un fait connu : la beauté se fane, la laideur demeure.

Les locaux paraissent trompeusement déserts. Comme en atteste la lumière, vacillante, qui filtre parfois d'une fenêtre aux vitres cassées, d'une porte dégondée.

Vincent a déjà passé en revue ses options. Se présenter aux Vigies, à visage découvert, afin de solliciter leur aide et quelques renseignements, lui paraît au mieux naïf, sinon suicidaire. *Ce sont des brutes violentes, communautaristes.* S'ils sont à moitié aussi fanatiques que Neith le prétend, ils ne lui diront rien. Pire, ils pourraient le torturer pour lui arracher ce qu'il sait. Vincent en est persuadé : naguère, il aurait agi comme eux.

Autant de risques qu'il ne veut courir.

La meilleure solution se résume donc à entrer par effraction. *Si tant est que cette notion puisse s'appliquer à un squat.*

Pénétrer dans l'enceinte de l'usine, vaste et mal surveillée, ne représente guère un défi. En revanche, inspecter les bâtiments surpeuplés sans être repéré relève de l'utopie.

Du moins, pas sans recourir à un stratagème. Vincent observe sa montre : son atout ne devrait plus tarder. Au loin, l'enseignant perçoit bientôt le chant des sirènes.

Non pas celles de l'Odyssée, mais celles de la maréchaussée.

Une meute de gyrophares s'immobilise devant les grilles du

site industriel. Les portes des fourgons coulissent pour libérer un bataillon de gendarmes. Un porte-voix annonce d'un timbre grésillant que les lieux doivent être évacués, sans délai, sous peine d'arrestation. Sur les autochtones, la sommation opère le même effet qu'un coup de pied dans une fourmilière. Portes et fenêtres, caves et remises dégorgent leurs flots d'hurluberlus qui se campent derrière les grilles en vue de faire barrage à l'envahisseur à képi.

La diversion produit l'effet escompté : drainer les bâtiments d'une large part de leurs occupants. Vincent entame la deuxième partie de son plan : visiter les lieux, en commençant par les locaux les moins peuplés. Raison pour laquelle il jette son dévolu sur un bâtiment situé en retrait, une aile excentrée aux fenêtres aveugles.

Il s'y faufile par une fenêtre brisée, en prenant garde aux éclats de verre. Il trouve les couloirs d'une étonnante propreté, javellisés. Dans plusieurs salles, il découvre des étagères aux rayons dégueulant de livres, des lits de camp et du matériel scientifique retapé de bric et de broc. L'ensemble évoque à ses yeux un campus universitaire destroy.

Il s'apprête à fouiller une pile de notes manuscrites lorsque soudain les locaux déserts résonnent de l'écho de notes qu'il a appris à redouter. Les accords du *Requiem*. Ou quelque chose d'approchant, exécuté maladroitement. L'œuvre d'un béotien. Et pourtant. Cette cacophonie malhabile s'accompagne de phénomènes inquiétants. Montant des murs, Vincent croit percevoir un chœur de murmures. Une impression oppressante le saisit : que derrière la peinture lépreuse et le plâtre fissuré, des griffes grattent le béton fendu pour s'immiscer dans ce versant-ci de la réalité.

Cette angoissante sensation cesse en même temps que la dernière note. Vincent quitte la pièce, précipitamment, afin de remonter l'origine de cette musique. Il parvient ainsi aux abords d'un atelier, dont il rase les cloisons coiffées de carreaux de verre, par lesquels tombe une lumière crue. Il

repère un tabouret branlant, dont il se sert pour espionner. À travers les pavés transparents, il découvre un laboratoire où s'affairent trois silhouettes. Deux hommes et une femme. Ils parlent trop bas pour qu'il distingue leurs paroles.

Son attention se reporte sur le matériel qui les entoure. Une tenture scinde l'espace entre, d'un côté, un fourbi informatique et de l'autre, une antenne médicale ordonnée avec un soin maniaque. Sur la table de dissection, Vincent avise un objet qui lui cause un instant de panique. Une main tranchée, certainement un soldat de l'armée macabre de Neith, tombé au combat. Ainsi la *Vigie* serait sur leur piste ! L'enseignant sent un étau de fer lui enserrer la gorge : contre un adversaire si nombreux, comment pourront-ils se défendre ?

Ses pensées, toutefois, changent encore de cours lorsque son regard se pose sur un instrument, à demi camouflé par une bâche. Une harpe conçue par un luthier d'épouvante, un objet d'artisanat macabre, tout en vertèbres et en muscles écorchés. Mais surtout, tendus à la verticale de sa caisse de résonance, des cordes vibrant d'un éclat absinthe que Vincent ne connaît que trop bien… Du *fil d'âme* !

Voilà le terrible secret que Neith a omis de lui dévoiler. La preuve que, dans l'affaire sordide du *Requiem,* la jeune Daedalos a joué un rôle plus important qu'elle ne veut l'avouer. Elle a pris part à la conception de ces instruments d'épouvante, sans lesquels cette musique ne présenterait guère plus de danger qu'une timide berceuse. Elle lui a menti, encore une fois…

Soudain, Vincent est distrait par le comportement étrange de l'un des occupants du laboratoire, qui semble pris d'une crise. Le malheureux s'effondre, puis convulse. Ses compagnons se portent à son secours. Vincent se penche pour mieux voir, quand son tabouret vétuste émet un craquement sinistre. Aussitôt, la fille aux longs cheveux noirs détourne son regard de son camarade souffrant pour le braquer droit sur

Vincent, au moment même où le tabouret cède sous son propre poids.

Le quadragénaire n'attend pas de savoir s'il a été repéré ou non. En dépit de sa cheville douloureuse, il met les voiles. Il jaillit hors du bâtiment, à la façon d'un diable hors de sa boîte.

Écartant les branchages des buissons qui lui griffent le visage, Vincent se rue vers le trou qu'il a pratiqué dans le grillage. En proie à la panique, il ne songe plus qu'à s'enfuir. La preuve que Neith a menti lui suffit. Fort de cette information, il pourra l'obliger à d'autres révélations, de quoi relancer son enquête.

Vincent songe avoir déjà pris son content de risque pour cette nuit lorsque, camouflé par les fourrés, il est témoin d'une apparition fugitive qui bouleverse tous ses plans.

Courant sur la crête d'une verrière, il repère la silhouette d'un Daedalos, tel un personnage d'encre de Chine tracé sur le vélin de la pleine lune. Un être maigre, drapé dans une cape déchiquetée, qui disparaît dans une cheminée à l'image d'un lugubre Père Noël.

Sans hésiter, Vincent rejoint en catimini le bâtiment qui a englouti l'intrus…

Après une porte rouillée, il se faufile à travers des corridors ombreux. Il fouille des pièces sous un plafond de verre, percé de rayons sélénites qui repeignent le bordel ambiant en tableau clair-obscur.

Vincent peut sentir le fumet de sa proie, son aura indéfinissable, à la fois douce et inquiétante. Sans bruit, il écarte une porte entrebâillée, sûr de prendre son ennemi la main dans le sac. Au fond de la pièce, il avise déjà l'âtre de la cheminée par laquelle il est entré. Et sur le sol, des empreintes de pas imprimées à la suie…

Enfin, la chance lui sourit…

Jusqu'à ce que la porte claque dans son dos. Que Vincent se retourne pour tomber nez à bec avec une bombe lacrymogène, qui lui souffle au visage son haleine irritante. Un uppercut le cueille à la mâchoire, une poigne puissante lui arrache sa cagoule.

Au revoir, anonymat.

Adieu, discrétion.

Vincent souhaitait que la mission de ce soir soit « exaltante ».

Hélas pour lui, quelque part, une mauvaise fée devait être à l'écoute…

35 [CODEX METROPOLIS]

Barbares urbains

CODEX METROPOLIS
*Section VI : Cent bonnes raisons de ne jamais aller dans l'*En-deçà

ANNEXE VEXÉE
« Nos amis les Indés »

Intro : Les Bons, les Méchants et les Loques…

Voilà les loulous, c'est l'inconvénient quand on fait trop bien son travail : on vous demande de rempiler. Je savais que j'aurais dû bâcler ma description de l'*En-deçà* plutôt que de rendre la copie parfaite.

Koudelka m'a piégée, avec ses remarques insidieuses qui sont sa marque de fabrique : « Navré Rôde, tu ne peux parler de l'*En-deçà* sans évoquer les Indés ».

Et moi, brave conne, je n'ai jamais su dire non. Bref, me voilà contrainte une fois de plus de troquer la guisarme-vorpale contre la plume. Sûre que ma prose tordue ne me vaudra pas le Prix Goncourt, mais si j'y gagne la paix du string, ce sera déjà ça de pris.

Interrogeons-nous, les zozos : qu'avez-vous besoin de savoir au sujet de nos amis les Indés ?

Reprenons du début, voulez-vous. Trois factions

s'entredéchirent pour le contrôle de l'*En-deçà* : la *Vigie,* les Daedalos et les Indés. Pour faire simple : les bons, les méchants et les loques. Comme bien souvent dans une partie à trois, celle qui nous intéresse comporte deux joueurs sérieux, prêts à rendre coup pour coup, flanqués d'un tiers médiocre qui fait tapisserie. Les Vigies et les Streums assurent l'essentiel du match, tandis que les Indés comptent les points.

Les Indés ne prennent parti pour aucun camp, sauf celui qui paie le mieux. Leurs allégeances sont aussi fluctuantes que les cours de bourse. D'ailleurs, les bourses sont à peu près tout ce qui les intéresse pourvu qu'elles finissent entre leurs mains.

Toute guerre a ses profiteurs, pas vrai ? Les Indés bouffent à tous les râteliers.

Leur religion s'appelle « Pognon », leur saint patron « Profit ». Ils ont une calculette à la place du cœur, des lignes de comptes en guise de pouls et leur fidélité obéit à des règles arithmétiques. Voilà pour l'inventaire de leurs qualités.

Ils sont les commerçants, les entrepreneurs de l'*En-deçà.*

Nos rapports avec eux relèvent moins de la kermesse entre voisins que du partenariat économique. Ils nous versent une redevance sur leurs affaires véreuses. En échange de quoi, lorsqu'un Streum a le malheur de gêner leur « business », nous nous occupons de son cas, à l'ancienne et sans bavures.

Nous les utilisons aussi comme informateurs. Dans l'*En-deçà* tout s'échange, vous vous rappelez ? Surtout les sales petits secrets. Ils nous refourguent leurs tuyaux percés, leurs cachotteries de seconde main. Sans doute agissent-ils de même avec la *Cour d'Unseelie.* Un jour ils nous aident, le suivant ils nous trahissent. Ils complotent sans cesse afin que ni la *Vigie* ni la *Cour* n'acquièrent un avantage déterminant. En parfaits collabos, ils maintiennent le statu quo qui leur permet de s'enrichir.

Je ne suis pas la mieux placée pour vous fournir une opinion objective à leur sujet. Durant la dernière guerre, mon

grand-père était résistant. La Milice française l'a truffé de plomb, derrière chez lui. Toute mon enfance, j'ai joué à l'ombre d'un mur piqué d'impacts de balles, que ma grand-mère ne pouvait regarder plus de cinq secondes sans fondre en larmes. Autant dire que dans ma famille, les *quisling*[43] , on ne les tient pas en haute estime, mais plutôt dans notre ligne de mire. C'est génétique, je suis faite ainsi : « noir » ou « blanc », vrai ou faux. Pas de marchandage, pas de négociation. Les compromis, c'est sale, ça vous fait comme des taches sur l'âme : on a beau frotter, ça ne part jamais plus.

Pourtant, je vais devoir sortir ma palette de nuances pour vous parler des Indés, parce qu'eux ne connaissent que le « gris ». Ils vivent avec. Et souvent même, à force de ne jamais voir le soleil et de goûter la cuisine streum, leur peau finit par en prendre la couleur.

Soit, faisons un portrait au vitriol de ces tristes sires…

1. Barbares barbants…

Tous les Indés ne sont pas des pourris. Étonnant, non ? En fait, une partie non négligeable d'entre eux ignorent qu'ils sont des Indés. Avant que vous ne hurliez à la contradiction, je crois qu'un petit rappel étymologique s'impose…

Le mot « Indé » désigne tout Éveillé extérieur à la *Vigie*. En ce sens, on peut le rapprocher du terme « Barbare » en vogue dans la Grèce antique, qui désignait tout étranger ne partageant pas la culture hellénique (merci pour ces précisions, Koudelka. Grâce à toi, je me coucherai moins bête… À condition de dormir, vu tout le travail que tu me donnes).

Le terme « Indés » regroupe ainsi trois catégories d'Éveillés, assez différentes :

Des **jeunes** qui, ne connaissant pas encore la *Vigie*, se retrouvent étiquetés Indés « par défaut ». Ceux-là sont

excusables.

Des **réfractaires** : des Éveillés qui sont au courant de notre existence, mais qui préfèrent mener une vie normale, plutôt que de se marginaliser en nous rejoignant. Autant dire que la société se charge de les « marginaliser » comme il faut. Après quoi, les Streums n'ont qu'à ramasser les restes.

Des **roublards** appâtés par le gain, qui s'installent dans l'*En-deçà* pour commercer avec les Streums.

Les **lignées Fiannas**, enfin : fiers descendants des guerriers celtes, ils incarnent une aristocratie du bizarre, héritière de coutumes millénaires, qui nous resteront à jamais hermétiques. Autant dire qu'ils ne se prennent pas pour de la merde.

Je n'en dirai pas plus concernant les jeunes et les réfractaires, qui ne présentent aucun danger. Tout le contraire des roublards de l'*En-deçà* et les lignées Fiannas.

2. Dis-moi qui tu fréquentes, je te dirai qui tu hais…

Commençons par la racaille qui grouille sous nos pieds. Les rusés roublards de l'*En-deçà* pourraient s'avérer très dangereux, s'ils venaient un jour à s'unir. Faute de discipline cependant, ils ne constituent de menace que pour le bon goût et l'hygiène corporelle.

Ils quittent rarement leurs chers souterrains, qu'ils partagent avec les Streums. Du moins ceux qu'ils estiment fréquentables. Une promiscuité qui leur a permis de tisser des liens avec eux. Les Daedalos leur ont enseigné des *Dons* inédits. Des secrets jalousement gardés. Aucun Vigie n'a réussi à obtenir d'éclaircissements à ce sujet. Sauf moi, bien sûr. Mes oreilles traînent partout, si bien que des rumeurs y tombent parfois. Ainsi paraîtrait-il que nos amis troglodytes ont appris les rudiments d'une magie de pacotille. Une sorte de contrefaçon de sorcellerie streum. Quelques tours malhabiles,

quoique déconcertants : effacer sa présence pour surprendre l'adversaire, imiter l'aura des Daedalos afin de se mêler à eux…

Méfiez-vous quand même : tout ça ressemble à du tissu de vantardises.

Les vermines de l'*En-deçà* sont réputées pour leurs vices, dont le plus grand demeure l'*Absinthe du Labyrinthe.* Une horrible liqueur proposée en minuscules flacons. Ne vous y trompez pas, on la distille à partir d'un unique ingrédient : votre malheur. Du pur condensé de folie. La Garache en consomme régulièrement, voyez ce que cette bibine débilitante a fait d'elle : un mètre soixante d'illumination mystique au rabais. On n'a jamais vu un tas de merde aussi haut. Les Indés s'en servent afin d'améliorer leur affinité avec le mana daedalos, et pour déboucher leur plomberie. Si vous accordez un peu de valeur à vos neurones, bas les pattes !

J'aimerais vous dire que ces cloportes sont ce qui se fait de pire en matière d'Indés.

Hélas, il me reste encore à aborder le cas des lignées Fiannas…

3. On choisit ses ennemis, pas sa famille…

L'Éveil n'est pas un phénomène nouveau. Les druides celtes avaient engrangé un savoir insondable sur le *Sidh* et les créatures qui l'habitent. Tout porte à croire que malgré les massacres perpétrés par les armées romaines et la christianisation de la Gaule, des traces de cette sapience ancestrale ont survécu jusqu'à nos jours.

Les lignées Fiannas en sont les dépositaires. Des familles entières où l'Éveil se transmet de génération en génération. J'aimerais vous dire qu'elles sont nos alliées. Pas du tout. Nos tentatives d'approche se sont soldées par de funestes échecs, alors méfiance.

Leur expérience de la *Vue* enterre la nôtre d'innombrables siècles. Ils sont plus forts. Leurs *Dons*, plus affinés. Ils jouissent d'aptitudes rares, comme celles d'entrevoir des lambeaux du passé ou de soumettre des Streums mineurs à leur emprise…

Par chance, nous n'avons jamais affaire à eux. Cela me rassure de penser que nous ne croisons pas dans les mêmes eaux. Nous sommes de la friture de *Surface*, tandis qu'eux nagent dans les grands fonds, près des abysses du *Sidh*.

Vous l'aurez devine les loulous, dans notre jargon, « Indés » désigne le plus souvent les roublards de l'*En-deçà*, avec lesquels nous commerçons. Un ramassis de demi-sels et de margoulins, dont il faut vous défier. Car ils croissent en nombre chaque année, telle une meute de chiens se disputant une charogne. Ce n'est pourtant pas ce qui m'inquiète le plus.

Une culture se développe sous nos pieds, à mi-chemin entre le Daedalos et l'Éveillé. Une acculturation sauvage, hors de contrôle. Depuis quelque temps, des armes streums d'un nouveau genre font leur apparition : des revolvers, des fusils, des canons qui sait ? Aidés par les Indés, les Daedalos singent notre technologie. Pour l'instant, nous avons une longueur d'avance. Mais pour combien de temps ? Foutue avidité des Indés. Le libre-échange dont ils sont les apôtres les a enrichis. Tristes capitalistes de l'occulte ne pensant qu'à court terme.

Foi de Rôde, je vous le dis : nous sommes tous assis sur une bombe.

« Rôde-la-nuit »,
Pilier, Assistante sociale de la *Vigie*

36 [LE MARCHAND DE SABLE]

Accord-à-corps

Un grand lit. Vide. Godrick grogne, se retourne sur sa couche. Une rosée de sueur perle sur son poitrail d'ours. Il lutte jusque dans son sommeil, bourrant le matelas de coups, tordant les draps.

Sans la chaleur d'Ambre lovée contre son flanc, ses nuits sont devenues interminables. Des déserts gelés, dont il ne voit le bout qu'avec l'aurore. Il dort le nez enfoui dans l'oreiller de sa compagne, tel un limier flairant une piste ou un chiot non sevré en mal de l'odeur maternelle.

Godrick se raccroche à la moindre trace du passage d'Ambre dans sa vie, comme s'il craignait qu'elle ne fut qu'un rêve. Un été bref et splendide, dans l'hiver de son existence.

Depuis la disparition de sa compagne, il ne dort presque plus. Son humeur maussade l'isole des dernières personnes désireuses de le soutenir. Il se replie sur lui-même, à la manière d'un ressort que l'on comprime. Un engrenage de malheur. « Une bombe à retardement », redoutent certains.

Nul n'imagine que Godrick agisse sciemment. Que cet isolement soit nécessaire à ses plans. Preuve que son entourage sous-estime ses talents de stratège. Car s'il est une leçon que Godrick a apprise de son père, c'est celle-ci : « Pour tromper les ennemis, commence par tromper tes amis. »

Godrick ne manque pas de bonnes raisons de faire cavalier seul dans cette affaire. L'une d'elles tient au fait qu'il s'en

sente en partie responsable. Une part obscure de lui-même s'interroge : son aimée a-t-elle été enlevée ou s'est-elle enfuie ?

Ambre et lui avaient prévu de se marier. Nouvelle qu'ils devaient annoncer ensemble le soir de sa disparition. L'aurait-elle quitté ? Est-elle partie par sa faute ? Aussi absurde soit-elle, cette crainte refuse de le laisser en paix. Elle concourt à expliquer l'obstination qu'il montre à mener son enquête en solitaire. Il veut retrouver Ambre le premier, pour un entretien seule à seul. Si sa compagne a préféré le fuir plutôt que de l'épouser, il veut l'entendre de sa bouche, sans témoins.

Parfois, Godrick a conscience de l'aspect irrationnel de ses angoisses. La perspective d'une vie de famille, de la parentalité, l'a obligé dernièrement à se remémorer sa propre enfance. Rien de ce qu'il y a vu ne lui a plu. Une succession d'erreurs douloureuses qu'il ne souhaite pas reproduire. De son père, Godrick a hérité un physique de titan et une âme de verre, étoilée de fêlures : la peur du rejet, de la solitude, de la trahison.

Son attachement à Ambre dépasse la passion ordinaire. Tous deux se comprennent, se complètent. Leurs passés présentent les mêmes écorchures, à l'image des rayures du canon imprimées sur deux balles tirées d'une même arme. Deux destinées balistiquement comparables, deux trajectoires parallèles, faisant route ensemble vers leur tragique conclusion. Ambre et lui sont nés avec l'Éveil en eux. Ils ont connu les affres d'une enfance placée sous l'égide de la *différence.* La défiance, l'exclusion.

Une malédiction dont ils ont très tôt reporté le blâme sur leur famille respective. Ambre et lui ont grandi dans la haine de leur nom et de leur sang. Ce sentiment les a longtemps soudés l'un à l'autre. Mais à présent qu'ils envisagent de fonder un foyer à leur tour, ces fractures anciennes ne risquent-elles pas de briser leur couple ? Tels deux aimants

soumis à des polarités capricieuses qui s'attireraient tantôt pour se repousser l'instant d'après.

Ces questions lui ôtent le sommeil. Godrick saute au bas du lit pour entamer des exercices. La douleur musculaire se laisse dompter plus aisément que celle qui lui martèle le cœur. Il ne cesse que lorsque sa respiration évoque le soufflet d'une forge. Il s'observe dans une psyché encadrée de bois brut. Sa ressemblance avec son propre père le dégoûte.

Ses doigts effleurent le miroir, pareil à la porte d'un jardin secret qu'il suffirait de pousser. Un accès béant sur le passé. Sur sa peau, un réseau de balafres retrace comme un journal intime, charnel, une page vivante écrite dans un braille cicatriciel. Le livre des leçons paternelles, que Machine lui a dispensées à la tringle. Une madeleine de Proust amère.

Soudain son reflet s'étoile dans un bris de verre. Des morceaux de lui tombent au sol, tranchants. Godrick retire son poing. Il bande ses phalanges coupées. Dommage, Ambre aimait bien cette psyché. Hélas, le reflet qu'elle renvoie lui est devenu intolérable.

Godrick ne veut rien avoir de commun avec son père. Surtout pas son rapport aux femmes. Le géant viking n'a jamais connu sa mère. Machine s'est toujours refusé à lui en parler. « Un fils n'a besoin que de son père », marmonnait-il. Quand il ne déléguait pas à sa cravache le soin de répondre. Très tôt, Godrick a suspecté ce silence d'abriter un sombre secret. Hommes ou femmes, Machine ne goûtait aucune compagnie, sauf celle des lames. Quelle femme se serait donnée à lui ? Ado, il s'est souvent figuré son père forçant sa mère, labourant hargneusement ses chairs, à l'instar d'une terre récalcitrante qu'il faudrait ouvrir au soc de charrue. Il

s'est imaginé Machine séquestrant la malheureuse neuf mois durant, jusqu'à ce qu'elle lui livre son arme ultime : une graine de guerrier à former. Pour l'abandonner ensuite, telle une vulgaire écale.

De cette ombre maternelle, Godrick n'a hérité que ses cheveux couleur de bronze et une marque de naissance, au creux de son épaule. Une vague croix, trace que son père lui a toujours ordonné de cacher. Peut-être le signe indélébile d'un refus, celui d'une mère qui n'a jamais tenté de le retrouver.

Ou le présage de rejets futurs. Aurait-il dû y lire le signe annonciateur que Machine aussi finirait par l'abandonner ? Un matin, sans crier gare, son père l'a quitté, pliant armes et bagages. Cet ultime abandon lui a causé peu de chagrin. Godrick a assez connu l'homme pour ne pas pleurer cette séparation. Quelle que soit la folle quête qui a appelé Machine dans l'*En-deçà,* il espère qu'elle l'y retiendra, à jamais.

Après son départ, Godrick a vécu une adolescence solitaire, entouré de Chasseurs rivaux qui haïssaient son père. Pour gagner leur confiance, il a dû redoubler d'efforts. À l'époque, la *Vigie* ne comptait guère qu'une Recrue moins populaire que lui : Ambre. En tant qu'héritière d'une lignée Fianna, et non des moindres, les jalousies gravitaient autour d'elle semblables à des satellites de fiel. Karmina est un nom qui vous attire autant de méfiance que d'ennemis.

Ambre et lui semblaient prédestinés à se rencontrer. Leur amour a poussé à l'ombre de leurs deux solitudes. Intense, exclusif.

Au nom de cet amour, Godrick n'a reculé devant aucune bassesse afin de retrouver son aimée. Jusqu'à mentir. Jusqu'à manipuler. Jusqu'à tendre un piège à l'ennemi, dont l'appât n'est autre que la *Vigie* elle-même, exposant chacun de ses membres au danger. Une épée de Damoclès dont la nature, s'ils la connaissaient, les glacerait d'effroi.

Voilà encore la meilleure raison à ses insomnies. Certes, aucune autre option ne s'offrait à lui. Cette pensée, hélas,

n'adoucit en rien ses regrets. Car ce qui le lie à la *Vigie* dépasse la seule loyauté. Dans le vide sentimental de son enfance, cette communauté représente le seul ersatz de famille auquel il pouvait s'attacher.

Une famille sur laquelle désormais pèse un grave péril, un séisme dont l'épicentre gît sous son lit. Tapie à l'abri d'une dalle descellée, attend une boîte au vernis écaillé, cerclée de lourdes chaînes. Le dernier cadeau d'Esméralda à sa meilleure élève. Un vestige de son ultime combat, sur lequel Ambre devait veiller. Un cadeau empoisonné, en aucun cas étranger à sa disparition. Un fardeau qui lui incombe désormais.

Longtemps, Godrick a ignoré ce que contenait ce coffret. À présent, il regrette sa curiosité. Une certitude demeure : leur ennemi viendra récupérer cet objet. Ce n'est qu'une question de temps. Aussi se tient-il aux aguets, paré à l'affrontement. Tel est son plan.

Plan qu'il réitère chaque nuit, à ne dormir que d'un œil, à guetter le moindre signe d'une intrusion ennemie…

Aussi, lorsque retentit soudain l'écho de sirènes, son sang ne fait-il qu'un tour. Il s'habille à la va-vite. Il saisit sa claymore endormie dans son fourreau pour se ruer à sa fenêtre. Devant les grilles de FiCaBa, des fourgons déchargent des flots de gendarmes qui s'empressent de bloquer toutes les issues. L'éclat céruléen des gyrophares lèche les façades, comme pour les laver de leurs crimes. La dernière descente de police remonte à des années. Coïncidence ou diversion ?

Un stratagème idéal pour s'infiltrer, quoiqu'inhabituel. Les Streums se désintéressent d'ordinaire de l'administration humaine, dont la logique byzantine leur reste impénétrable. Toutefois, par le passé, des agents daedalos de la *Cour d'Unseelie* ont déjà su tirer parti des Dormeurs pour saborder la *Vigie*. Cette manœuvre retorse pourrait porter leur marque.

Flairant l'entourloupe, Godrick quitte sa chambre en toute hâte pour effectuer une ronde. Nul à part lui ne connaît l'emplacement du coffret. Quand bien même, un éventuel

fouineur irait au-devant d'une triste surprise : la cache est piégée.

Godrick s'avance dans le couloir désert. L'arrivée des gendarmes a drainé le bâtiment de ses occupants. Toute la *Vigie* se mobilise pour tenir tête à la maréchaussée. Tant mieux. Le géant blond ne veut personne dans ses pattes. Car la chasse est ouverte.

Qui mieux que lui pourrait affronter cette menace ? Seul Godrick sait comment venir à bout de l'agresseur d'Ambre. Une énigme qu'il a résolue avec le concours d'une aide plus qu'inattendue : celle de la disparue elle-même.

Au cas où il lui adviendrait malheur, Ambre a laissé des instructions, sous la forme d'une lettre à son intention, cachetée à la cire. Godrick l'a découverte en fouillant ses affaires, en quête d'un indice. Lorsqu'il en a pris connaissance, il s'est trouvé confronté à un dilemme. Les directives de son aimée contrevenaient aux règles les plus fondamentales de la *Vigie*. Par amour pour elle, le Chasseur les a enfreintes : il s'est rendu en secret dans l'*En-deçà*, comme indiqué, afin d'y faire ce qu'aucun avant lui n'avait osé… Mendier l'aide d'une bande d'Indés.

D'après Ambre, les conseils de ces fripouilles lui seraient précieux. Car de tous les Éveillés à avoir affronte leur ennemi, ces voyous demeurent les seuls à lui avoir survécu. Ces canailles accepteraient de l'aider, aux dires de sa compagne, en raison d'une ancienne dette qu'ils auraient contractée auprès d'Esméralda.

Retrouver leur trace n'aura pas été une mince affaire. Godrick a dû s'aventurer loin sous la ville, en des territoires reculés où l'influence de la *Vigie* ne signifie rien. Dire que ces

Indés l'ont reçu à bras ouverts serait exagéré. Les ecchymoses sur son visage témoignent de la rudesse de l'accueil réservé aux étrangers. Au moins lui ont-ils laissé le temps de s'expliquer, après qu'il eut mentionné les noms d'Ambre et d'Esméralda. Alors les coups ont-ils cessé de pleuvoir. Ses agresseurs ont consenti à le conduire à leur chef. Sans doute est-ce là toute la politesse qu'il devait attendre de ces barbares, qui éventrent un homme comme d'autres échangent une poignée de main.

Ils ont introduit Godrick devant un vieillard noueux arborant d'énormes rouflaquettes, vêtu à la mode des nobles de l'ancien régime. Son cou maigre disparaissait derrière une fraise de dentelle mitée. Juchée sur son crâne, une couronne en toc, cabossée, lui conférait la grâce gauche d'un monarque d'opérette. Ses subalternes l'appelaient « Le Vicomte Rognure ». Ils formaient autour de lui une sordide Cour des miracles.

Godrick s'est souvenu des mises en garde d'Ambre, à ce propos : l'*En-deçà* est une anarchie féodale, un patchwork de fiefs administrés par des nobliaux désargentés, où chacun s'autoproclame seigneur et maître de son carré de fange. La misère des Indés n'a d'égale que leur passion pour l'étiquette.

D'un geste théâtral de sa cape cousue de sacs-poubelle, le crasseux suzerain a fait signe à l'importun de lui confier le motif de sa visite. Genou à terre, regard pointé vers le sol, Godrick lui a exposé avec toute la déférence de rigueur qu'il venait chercher des informations.

Des éclats de rire ont salué sa requête, une hilarité grasse et malveillante. En son for intérieur, le Vigie a maudit Ambre et ses foutus contacts. Déjà, les Indés se massaient autour de lui en meute sauvage parée pour la curée. Il entendait leurs murmures, où il était question de la façon dont ces malandrins allaient le suriner, puis se partager ses effets.

Godrick aurait payé son inconscience de sa vie, s'il n'avait pris avec lui le coffret abritant le legs d'Esméralda, ainsi que

la lettre d'Ambre l'ordonnait. Alors que les Indés dégainaient leurs couteaux aux lignes cruelles, Godrick a ouvert la boîte pour jeter son contenu aux chausses crottées du doyen. « Stop, messieurs ! » s'est écrié ce dernier. Alors seulement a-t-il daigné étudier sérieusement la requête de l'étranger, tout en se rongeant les ongles jusqu'au sang. « Les informations que vous demandez ne seront pas gratuites, a-t-il prévenu.

— Vous avez une dette envers Esméralda.

— Certes. Une dette contractée en bonne et due informe. Une faveur *intuitu personae*, mon brave, dont seule l'intéressée peut se prévaloir. Où est-elle ?

— Dans son cercueil.

— Fâcheux, fâcheux. Hélas, je crains que sa créance ne se soit éteinte avec elle », a répondu le barbon.

La larme imaginaire qu'il a essuyée au coin de ses paupières n'aurait pas dépareillé sur un crocodile. Sans transition, sa physionomie de belette blette a exprime une avarice sans bornes, lorsqu'il a proposé : « Néanmoins, les amis de la défunte Esméralda sont nos amis, pas vrai, hardis compagnons ? » Un concert de gloussements lui a répondu, d'où transpirait toute la bienveillance d'une chorale d'hyènes. « Nous devrions parvenir à un arrangement, mon garçon, moyennant quelques menues babioles… »

En fait de « menues babioles », Godrick s'est tôt retrouvé nu comme un ver, à l'exception de la boîte et de sa claymore. L'arme daedalos a bien suscité quelques convoitises, mais aucune assez téméraire pour oser affronter son porteur.

« Merveilleux. Une affaire rondement menée. Messine Godrick, il ne nous reste qu'à vous souhaiter un bon retour…

— Et mes réponses ? Auriez-vous *menti* ?! »

Ce dernier mot a résonné comme un signal, auquel a fait écho le cliquetis des lames que l'on dégaine. D'autant qu'ils en ont peu, les Indés ne badinent pas avec leur honneur.

« J'ai cru ouïr que vous m'avez traité de menteur, tousse l'ancêtre. Sans doute un vilain tour que m'auront joué mes vieilles oreilles… » Le Vicomte Rognure a suçoté une dent creuse, signe chez lui d'ennui mortel. Quel mal lui causerait une petite discussion ? « Soit, que désirez-vous savoir ?

— Tout ce qui a trait à ce Streum que vous avez affronté. Et surtout, comment le vaincre. »

Le Vicomte a mordillé ses lèvres gercées. Un instant, ses yeux se sont révulsés, comme pour dénicher à l'intérieur de sa tête une bribe de souvenir. D'une voix rendue âpre par l'amertume, il s'est lancé dans un monologue. À la mémoire des hommes, des femmes et des enfants de son fief retrouvés morts, les mains tranchées, la panse farcie d'un horrible sable noir. « L'œuvre d'une bête, condamne-t-il. Sale. Dégoûtante. Cruelle. *Gratuite.* »

Et Dieu sait que dans la bouche du Sieur Rognure, « gratuit » sonnait tel un gros mot. De haine, il se mâchouillait l'intérieur des joues, comme s'il ruminait littéralement sa rancœur. Il était évident que parmi la dîme sanglante prélevée par ce Streum, le Vicomte dénombrait des êtres chers. « Nous avons perdu bien des nôtres, avant de percer le mystère de ce fléau-là… » L'assemblée de gueux a opiné gravement du bonnet. « … Ce Streum n'appartient à aucune race de notre connaissance. Et pourtant nous en avons acheté, baisé, dressé, dépiauté et vendu de toutes les sortes, à l'unité et au kilo ! Non, celui-ci est singulièrement singulier : soit maudit jusqu'à la moelle, soit enchanté jusqu'au con ! En tout cas, il y a du mana daedalos là-dessous, foi de Rognure ! Des sortilèges puissamment ensorcelants ont fait de lui ce qu'il est… »

Le Vicomte s'est tu. Son silence s'est prolongé en bonzaï d'éternité, jusqu'à ce que l'un de ses vassaux lui administre fort obligeamment une mornifle derrière le crâne. De quoi *rebooter* sa noble cervelle. « De quoi parlais-je ?

— Du secret de la Bête !!! » se sont exclamés ses sujets à l'unisson.

Le patriarche a marmonné dans sa barbe, avant de chevroter : « Un Brenn. Par mon pubis velu, c'est un Brenn. Une onctueuse saloperie faite et refaite à coups de charmes et d'envoûtements. Une monstruosité qui est à la thaumaturgie corporelle, ce que Versailles est à l'architecture : un chef-d'œuvre de démesure, du Rococo de l'occulte. »

Le Vicomte se penche sur son trône, qui lui sert aussi de chaise d'aisance. Les poils de nez de Godrick se recroquevillent sous la caresse de son haleine, alors qu'il lui souffle : « L'*onirochirurgie* et la *verminomancie* ont métamorphosé ce Daedalos en une créature ruche, une symbiose mortelle entre un être doué de conscience et une colonie d'insectes parasitaires vomis des fosses les plus noires du *Sidh.* Le sable, le sable est la clé de sa vraie nature…

— Le sable ?

— Bien plus que cela, sombre idiot ! Pas du sable, non ! Des œufs, des larves minuscules. Dures comme la pierre, noires comme l'ébène. Et voraces ! Affamées de chairs à abraser, de sucs à assécher ! Des millions, des milliards, obéissant à leur maître, capables de vous râper un homme en un battement de cils… »

Les vociférations du Vicomte se sont achevées sur un murmure. Un tic lui a agité les babines. Quelles que soient les visions qui l'ont assailli, Godrick a deviné qu'elles n'avaient rien de plaisant. « Alors comment m'en débarrasser ? » s'est-il enquis. Question que le Chasseur a dû répéter à deux reprises, avant que le centenaire n'émerge de sa torpeur morbide. « Il est invulnérable », a-t-il lâché. Godrick s'est senti près de l'étrangler. « Sauf…

— Sauf ? renchérit le géant viking, excédé par la lenteur du grison.

— … Si vous parvenez à décapiter l'essaim. Le couple royal. Le Roi et la Reine, décanillés. Couic. Vieille tradition française : raccourcir un ou deux monarques de quelques centimètres permet de couper court à bien des problèmes.

— Si la colonie compte des millions d'insectes, comment diable les reconnaîtrai-je ? »

Les yeux du Vicomte se sont écarquillés, telles deux boules de pus bien mûres.

« Bougre de nabot mental ! Esprit chétif ! N'avez-vous donc rien compris ? Regardez-moi ce crétin ! » Toute l'assistance s'est moquée de lui. Son doigt crochu pointé sur le coffret, le Vicomte s'est exclamé : « Tu détiens déjà la moitié de la solution, jeune demeuré ! Ah quel malheur ! Que notre paix à tous repose entre les battoirs gourds de cet empoté ! Alors qu'un Brenn pourrait bientôt revendiquer le trône vacant de feu Brun de Cúailnge. Et nous reprendre nos titres ! Et restaurer l'aristocratie daedalos ! Horreur !

— Horreur !!

— Hardis compagnons, je vous le demande, pouvons-nous laisser cet amateur – nu au demeurant – courir au-devant d'une mort certaine ?

— Non !!

— *Vox populi, vox dei.* Jeune Godrick, réjouis-toi. Nous t'offrons l'hospitalité, le temps de t'enseigner une partie de notre sagesse et de nos arts chevaleresques. Non, non, ne nous remercie pas, nous discuterons du prix plus tard… Emmenez-le. Ouste ! Ah, la terrible ingratitude de la jeunesse… Tâchez de ne pas l'esquinter. Ou juste ce qu'il faut. »

Ainsi, sur un ordre de Rognure I^er^, la brève escapade de Godrick s'est-elle commuée en trois jours de villégiature souterraine. Les Indés ont mis ce laps de temps à profit pour lui transmettre quelques-uns de leurs « trucs », techniques idiosyncratiques qu'ils sont seuls à avoir développées, de par la longue exposition aux Daedalos et au danger.

Les Indés méprisent les vertus de l'entraînement, parce que la rue n'offre jamais de seconde chance. Recevoir une leçon de l'un d'eux est à double tranchant. L'enseignement vous profitera, à coup sûr. Pourvu que vous y surviviez.

À force de patience, de privations et de taloches, ils lui ont appris « *la resquille* ». L'art malhonnête de l'effacement : celui de dérober son aura aux êtres dotés de la *Vue*, qu'ils soient Daedalos ou Éveillés. Godrick a dû attendre d'en acquérir les bases, avant qu'ils ne lui rendent ses affaires – *toutes* ses affaires – et qu'ils ne le congédient. « Adieu, fils. »

Avec le recul, le Chasseur s'estime redevable de leur aide. Et inquiet. Pour que des Indés aient accepté de l'épauler et l'aient laissé repartir fort de ce qu'il sait, le péril doit être pire qu'il n'imagine.

Dans les halls glacés de la verrière de FiCaBa, Godrick poursuit sa ronde. Il refoule au fond de sa mémoire le souvenir de son séjour dans l'*En-deçà* et l'hospitalité suintante des Indés pour se focaliser sur sa mission présente. Quand bien même, cette nuit encore, devrait-il veiller sans que sa proie ne daigne montrer le bout de son nez.

Soudain, au-dessus de lui, résonne le bruit d'une course sur le toit de verre. Godrick lève les yeux, à temps pour entrevoir une ombre noire éclipser le clair de lune, traînant derrière elle une longue cape qui claque follement au vent. Avec la grâce agile d'un gymnaste, la silhouette tourne sur elle-même, puis effectue un salto arrière qui la propulse dans le conduit d'une vieille cheminée, où elle disparaît.

Godrick se rue pour intercepter l'audacieux acrobate, qui ne peut être que son client, il en mettrait sa main à brûler. En pleine course, il applique la technique que les Indés lui ont enseignée, afin de tendre à l'intrus un guet-apens qu'il ne pourra voir venir.

Godrick maîtrise encore mal la *resquille*. À peine s'accoutume-t-il aux effets secondaires de ce *Don*. À ce froid

qui lui glace nez et oreilles, doigts et orteils. Comme de devoir rentrer sa chaleur corporelle en dedans, aux tréfonds de lui-même. Drainer la surface de son corps de toute sa sève. Il grelotte. Dire qu'il s'agit pourtant là d'un tour que les Indés apprivoisent dès leur plus jeune âge.

Il pénètre dans une serre envahie de ronces et de mauvaises herbes. Le Streum semble l'avoir devancé. Ses empreintes, imprimées à la suie, serpentent depuis l'âtre de la cheminée pour se perdre dans les ombres de fougères crevées. Une piste poussiéreuse que le Chasseur allait suivre, lorsque tout à coup, il perçoit des pas feutrés.

Quelqu'un vient sur ses arrières. Le Daedalos l'aurait-il repéré, malgré la *resquille* ? Godrick empoigne sa bombe lacrymogène. Pas question de tuer ce Streum avant qu'il ne lui révèle où est Ambre.

Par l'embrasure de la porte rouillée, un étranger tout de noir vêtu se faufile prudemment. Godrick est déçu de lire sur lui une aura humaine. Du menu fretin, rien de plus. Pas même un Daedalos mineur, encore moins un adversaire de l'envergure d'un prétendant au titre de Brenn.

Avec une facilité écœurante, Godrick se glisse dans son dos. L'étranger se retourne trop tard pour lui échapper, mais pile à temps pour profiter d'une bonne bouffée de gazeuse. Il tousse à s'en décoller les poumons. Pour abréger son calvaire et surtout ne pas alerter le Streum aperçu plus tôt sur le toit, le géant viking lui assène un uppercut à assommer un bœuf, avant de lui arracher sa cagoule.

L'intrus tombe à la renverse, sonné. Tout en crachant du sang, il rampe à quatre pattes, en quête d'un couvert. Godrick le domine de toute sa hauteur, gêné par le pathétique de la situation. Il s'apprête à l'assommer du plat de sa claymore, encore dans son fourreau…

Lorsque d'un geste félin, l'importun dégaine une dague chitineuse, dont les courbes barbelées évoquent le dard d'un scorpion de cauchemar.

Une arme streum que Godrick ne reconnaît que trop tard…

Tandis que des vrilles abrasives referment leur étau sur lui. Des vrilles de sable noir.

37 [CAMILLE]

Le bal des cafards

Grégore convulse. Une écume rosâtre mousse aux commissures de ses lèvres. Enki et Camille peinent à le maîtriser. Avec l'agitation qui règne à la *Vigie,* du fait de la descente de la maréchaussée, ils ne peuvent guère compter que sur eux-mêmes pour sauver leur ami.

Brusquement, tous les sens de Camille sont en alerte. Elle se sent observée. Elle cherche la source de cette sensation. Son regard s'arrête sur une frise de carreaux de verre, en haut d'un mur. Là, elle a cru voir un visage. Elle a même cru entendre un bruit.

Hélas, elle n'a pas le temps de s'en assurer. Bien vite, la voix autoritaire d'Enki la rappelle aux contingences matérielles, notamment ce pauvre Grégore en pleine crise :

— Où as-tu la tête ? Maintiens-le, bon sang ! jure-t-il.

La jeune femme fait de son mieux. Dans sa crise, Grégore déploie une force phénoménale. *Comme si le parasite en lui tentait de prendre les commandes*, songe-t-elle. Et qu'en occupant peu soigneux, il n'aurait aucun scrupule à pousser l'enveloppe de son hôte à son extrême limite, sans s'inquiéter des conséquences. Comme en réponse à ses considérations, le parasite affleure à nouveau, tel un énorme abcès couvert de peau tendue à se rompre. Il court du nombril jusqu'au plexus. Il replonge dans les tréfonds moites de son logeur, avant qu'Enki n'ait pu l'attraper.

— Manqué ! Il faut lui arracher cela, d'urgence ! Je dois m'absenter pour chercher des instruments. Je te le laisse une seconde…

Après s'être assuré qu'elle l'ait bien compris, Enki se lève d'un bond pour disparaître derrière la tenture de l'antenne chirurgicale. Camille l'entend fourbir du matériel et prier pour que la petite expérience médicale qu'il a engrangée, en assistant Grégore dans ses expériences, suffise à sauver la vie de son ami.

— Je ne peux plus le retenir ! se plaint la gothique.

Grégore est saisi d'un spasme plus violent que les précédents. Une crête, sur le sismographe des tremblements qui l'agitent. Il s'arc-boute soudain, renversant Camille. Avec un borborygme écœurant, il s'essore les tripes. Un flot de bile lui dévale le gosier et les narines. La Recrue voudrait lui donner de l'eau pour le soulager. Enki intervient :

— Laisse-le, il doit se vider ! Mieux vaut cela que de s'étouffer. Aide-moi à l'allonger sur le flanc.

Grégore continue de se comporter en lugubre fontaine, expectorant de douloureuses gerbes digestives. Bientôt toutefois, ses vomissures changent de texture. Il ne s'agit plus de nourriture liquéfiée, mais d'une sorte de sable noir. Un infect gruau au milieu duquel Enki croit voir de tout petits insectes surnager.

— Il risque de mourir ! s'inquiète Camille.

— Brillante observation ! Aide-moi, je vais inciser…

Enki palpe l'abdomen de son ami, dont les veines ressortent, sombres canaux charriant un sang vicié. Brusquement il s'arrête, triturant une portion de gros intestin pour s'exclamer :

— Je la sens ! Elle se cache dans ses viscères… Navré mon vieux…

Camille découvre avec stupéfaction qu'en matière de

médecine, l'expérience d'Enki doit être assez proche de la sienne. Car pour déloger le parasite qui a décidé de pirater les tripes de son compagnon, il ne trouve rien de mieux que de marteler la zone désignée de coups de poing.

« As-tu perdu l'esprit ?! » semblent hurler les yeux de Grégore, qui tousse comme s'il avalait des poignées de verre pilé. Enki pilonne les tendres boyaux jusqu'à ce que le parasite, mécontent de l'accueil qui lui est fait, se décide à migrer vers une zone plus hospitalière. Il reparaît en surface, sous une boule d'épiderme, laquelle évolue en direction du bras droit. Peut-être pour prendre le contrôle d'une main ? Quel que soit le projet du parasite, il tourne court. D'un geste précis, Enki l'agrippe entre les pinces du forceps. Grégore hurle comme un goret. Le scarabée, prisonnier, griffe et mord pour se libérer. En s'y prenant à deux mains, Enki le broie entre ses tenailles, jusqu'à ce que la vermine soit réduite en pulpe. Alors seulement il incise l'hématome pour en extraire les brisures dégoulinantes d'ichor.

Grégore a cessé de hurler. Il halète, gémit. Il supplie qu'on lui donne à boire. Camille lui tend un verre d'eau. Grégore vide d'un trait un quart de la bouteille de scotch qu'Enki dépose à ses côtés.

Puis il se relève, presque sans tituber. Il considère alors son ventre, agrémenté d'un deuxième nombril.

— Une fois de plus, tu as réalisé du travail de sagouin ! tempête-t-il à l'intention d'Enki.

Ce disant, il inspecte la plaie. L'incision suit une ligne tremblotante, évoquant le trait d'un enfant malhabile. Entre les lèvres de la blessure, une cavité dévoile son horreur suppurante : une palette interne où le sang, l'ichor et les débris de scarabée célèbrent un mariage d'horreur.

— Cette monstruosité risquait de me glisser entre les pattes, se justifie son ami, penaud. Donne-moi une seconde chance, je vais nettoyer la plaie…

Le médecin lui décoche un regard noir.

— Merci bien, tu en as assez fait ! Je me débrouillerai mieux par moi-même ! Allons nettoyer ce travail de saligaud…

Grégore repart dans un tourbillon indigné, la respiration sifflante et les joues écrevisse. Avant de disparaître derrière les tentures de son cabinet, il se retourne pour exécuter un salut gracile à l'attention de la jeune goth et, à celle d'Enki, un signe grossier.

— Camille, j'ai été ravi de te rencontrer. Au plaisir de te revoir, en de meilleures circonstances.

À peine s'est-il éclipsé qu'Enki étouffe un gloussement moqueur :

— Je crois qu'il apprécie ta compagnie, souffle-t-il à l'oreille de la Recrue. Et qu'il est furieux de s'être ainsi donné en spectacle.

Camille l'écoute à peine, absorbée dans la contemplation d'une flaque de sable mêlé de bile. *Du sable noir*. Un détail qu'elle se rappelle avoir déjà entendu. Alors lui reviennent les paroles d'Ambre, à propos du Streum qui a pris la vie de sa mentor, la talentueuse Esméralda. Le sable noir n'était-il pas son arme de prédilection ?

Ainsi ce parasite, retrouvé sur les lieux présumés de la disparition d'Ambre, apporte une inquiétante confirmation. Que la Chasseuse aux cheveux rouges a retrouvé la trace de l'assassin… à moins que ce ne soit l'inverse.

Camille essaie de se convaincre qu'une Vigie de la trempe d'Ambre a la peau coriace. Par une tournure d'esprit morbide, toutefois, elle ne peut s'empêcher de visualiser Ambre, le corps grouillant de ces horreurs. Elle frémit.

Enki l'observe. Il paraît attendre une réponse de sa part. Elle lui fait répéter sa question.

— Je disais, peut-être devrions-nous envisager un brin de

toilette ?

Ils s'observent mutuellement, recouverts l'un comme l'autre de vomissures et de sang. Ils jugent leur allure si grotesque qu'ils en éclatent de rire. Alors, de l'autre côté de la tenture leur parvient la voix bougonne de Grégore :

— Parce qu'en plus vous osez vous moquer ?! Crétins ! Je m'en vais ! Je trouverai sans peine une bien meilleure compagnie au pub !

Ils perçoivent les vibrations d'une porte qui claque. Signe que ce cher docteur a décidé de sortir se désinfecter les boyaux avec un antiseptique un peu plus goûteux que du vulgaire alcool à quatre-vingt-dix degrés. Du whisky irlandais, par exemple, fera merveilleusement l'affaire. Camille et Enki pouffent de plus belle, sans malice, mais parce que rire libère.

Faisant fi de la pudeur, Enki retire sa chemise sale pour se mettre en quête, parmi sa garde-robe éparpillée pêle-mêle, d'une liquette propre et d'une redingote. L'occasion pour Camille de lorgner sa musculature sèche et pas désagréable à l'œil. *Une bonne condition physique, pour une Colombe.* Perdue dans ses pensées, elle ne prend pas garde à la liquette propre qu'Enki lui lance. Elle la reçoit en plein visage.

— Tu bayes aux corneilles ? se gausse-t-il. Tu trouveras un lavabo derrière ce paravent.

— Abruti !

Après qu'ils aient fini de se changer, Enki constate d'un œil inquiet le complet désordre qui règne dans le laboratoire. Sans parler de l'odeur.

— Grégore va me tuer, gémit-il.

Camille se propose de l'aider à nettoyer. Alors qu'ils

œuvrent de concert, elle au balai, lui à la serpillière, Enki la dévisage intensément. Elle peut sentir l'aiguillon de son intellect braqué sur elle. Sa curiosité n'a-t-elle donc aucune limite ? Au contraire de son impertinence.

— OK ! s'impatiente-t-elle. Qu'est-ce que vous voulez savoir ?

Enki fait claquer sa langue avec délectation.

— Sans me vanter, dit-il, je crois jouir de facultés d'observation hors norme. Une de mes marottes consiste à deviner les circonstances dans lesquelles les Éveillés que je rencontre ont acquis la *Vue*. Crois-le ou non, je me targue de faire mouche à chaque coup…

Interprétant le silence de Camille pour de la défiance, Enki justifie les fondements de son analyse :

— Comme tu le sais déjà, l'Éveil est un accident, un choc qui dégonde les portes de la perception. Il existe autant de manières d'y parvenir que d'Éveillés. Prenant appui sur des observations empiriques, je pense avoir établi une corrélation solide entre la façon dont nous acquérons la *Vue* et l'Éveillé que nous devenons. Une sorte de déterminisme, vois-tu… Les Chasseurs par exemple, ou ceux qui aspirent à les rejoindre, ont invariablement atteint l'Éveil dans la souffrance. Ce qui induit chez eux, à l'égard des Daedalos, une prédisposition à la violence. Une réaction d'auto-préservation, en somme…

Camille marque une pause dans son nettoyage, puis reprend l'air de rien.

— À l'inverse, quatre-vingt-quinze pour cent des Colombes que j'ai interrogées se sont *éveillées* en douceur. D'où leur nature plus curieuse à l'égard des Daedalos. Moins belliciste. Ce qui m'amène à mon propos… Camille, je te trouve déroutante.

Elle manque de laisser échapper son balai. *Quoi ?!*

— Ne me dévisage pas ainsi. Rassure-toi, ce ne sont pas des

avances. Loin de moi l'idée de dilapider notre précieux temps avec une vétille aussi triviale que la séduction. Non. Toutefois, tu es la première que je croise à présenter un mélange aussi équilibré de Colombe et de Chasseur, sans qu'aucune de ces deux natures ne prévale. Déroutant, vraiment. Ce qui m'a poussé à échafauder plusieurs hypothèses…

Le contraire eût été surprenant. Camille sent son cœur cogner plus fort.

— Tu as acquis ce don d'une façon violente, affirme-t-il, péremptoire. Mais une violence singulière, confuse, équivoque. Quel traumatisme pourrait présenter cet inextricable mélange de douceur et de douleur ? Quel sentiment pourrait réunir ce contraste fulgurant de rage et de vulnérabilité, de colère et de se sensibilité ? Tu suis mon raisonnement, n'est-ce pas ? Il s'agit de l'amour, bien sûr. Une passion vive, non réciproque ou corrompue. Quel paradoxe, que ce soit l'amour qui t'ait jetée dans cette spirale de haine. Très dramatique, très cornélien…

Camille tremble. Elle éprouve une solidarité soudaine envers les oignons, qu'eux aussi on épluche couche après couche. Aussi fin détective que piètre psychologue, Enki poursuit sans noter son trouble :

— … Quant à ton attitude méprisante vis-à-vis des Colombes ou des Dormeurs, je l'attribuerais à un mécanisme de défense. Tu repousses ceux qui sont différents, comme toi-même tu l'as été. Phénomène de reproduction du trauma. Vu l'intensité, je pencherais pour un rejet familial…

Camille se revoit chassée de chez ses parents, après qu'elle eut refusé l'avortement. La galère de la rue, enceinte jusqu'au menton. Ballottée entre le planning familial, l'assistante sociale et les interminables démarches administratives.

— … Restent enfin les raisons de ta curiosité, conclut Enki. Tu compatis avec les Daedalos. Le récit de ton combat contre l'Ophiure transpirait d'empathie. Tu la haïssais et tu la plaignais tout à la fois. Quelque chose te raccroche à Eux.

Quoi, je ne saurais dire. Sans doute pourras-tu m'éclairer. Peut-être s'agit-il d'un point crucial, qui me permettra d'affiner ma capacité à…

Une gifle retentissante sonne le glas des investigations d'Enki, dont les indéniables qualités d'observation n'ont d'égal que son manque chronique de compassion. *Ce garçon est dangereux*, songe Camille. *Je ne dois plus le fréquenter. Il serait capable de tout faire capoter.*

— Merci pour cette soirée, ironise-t-elle. Et pour la psychothérapie !

Elle rassemble ses affaires à la hâte. Gêné, Enki ne sait plus quoi dire. *Comment tant d'intelligence et tant de bêtise peuvent-elles cohabiter dans le même corps ?* Soucieux de se rattraper, le jeune détective lutte avec lui-même sur la conduite à adopter, avant de proposer :

— J'ai quelque chose à te révéler. Je ne devrais pas t'en parler, parce que ce n'est guère éthique, vis-à-vis d'Ambre et de Godrick…

— Tu sais où tu peux te la carrer, ton éthique ! Laisse-moi !

Elle s'en va telle une furie, en claquant la porte. Elle regrette de ne point avoir suivi Grégore au pub, tiens ! Comment le brave médecin fait-il pour partager le quotidien d'un énergumène pareil !

À peine s'est-elle éloignée dans le couloir poussiéreux, encombré d'objets hors d'usage, qu'elle entend Enki la rappeler :

— Camille !!

Elle tressaille. Nulle trace d'amusement dans la voix du jeune homme. Elle y sent une angoisse presque palpable, qui ne lui ressemble pas. Lui jouerait-il la comédie ? Qu'il aille au diable ! Oui mais, dans le cas contraire ? Maudissant sa bonté d'âme, la goth imprime un demi-tour à ses lourdes bottes cloutées pour rejoindre le laboratoire.

À son entrée dans les lieux, Camille croit entrevoir un bout de cape disparaître derrière la tenture et l'écho d'une course précipitée. Elle n'a pas le loisir de donner la chasse à cette apparition. Car écroulé dans un fauteuil miteux gît Enki, inanimé. Elle se presse à son chevet, lui tâte le pouls pour découvrir qu'il n'est qu'inconscient. Elle tente de le réveiller, en vain. Elle le gifle, non sans plaisir. Aucune réaction : une vraie chiffe. On le dirait plongé dans un coma profond.

Désemparée, elle appelle à l'aide. Personne ne lui répond. Ni Grégore parti au pub. Ni les autres Colombes, qui paraissent avoir déserté le bâtiment. En désespoir de cause, Camille sollicite une aide qu'elle sait déjà devoir regretter un jour. « Craqueuhle ? Craqueuhle !! » hurle-t-elle. Pour toutes les fois où il lui est apparu, dans les situations les plus importunes, où est-il lorsqu'elle a vraiment besoin de lui ? Ses appels se brisent sur les murs, sans autre effet que de faire détaler une ratte et ses petits.

Constatant qu'elle ne peut compter que sur elle-même, Camille entreprend de soulever l'évanoui. Elle le trouve léger, fragile. Pestant contre Grégore qui a bien choisi son moment pour tutoyer le goulot, elle titube vers le dispensaire de FiCaBa.

En chemin, elle croise des Vigies qui l'aident à porter son fardeau. Même assoupi, Enki pousse l'outrecuidance jusqu'à ronfler tel un bienheureux.

— Que lui arrive-t-il ?

— Rupture d'anévrisme, raille Camille. Trop de nœuds dans le cerveau… Non mais franchement, comment veux-tu que je sache ? J'ai l'air d'une infirmière ?

Au pas de course, ils atteignent le « dispensaire ». Une

infirmerie dallée de blanc, du sol aux murs, où se mélangent du matériel médical obsolète avec des équipements dernier cri, « tombés du camion ». Enki est pris en charge par un assistant de Scalpel, drapé d'une blouse sale.

Contrastant avec le calme habituel qui règne en ces lieux, Camille note la présence d'un groupe de Chasseurs agités. Ils sont attroupés autour d'une civière, sur laquelle repose une veste de cuir criblée de trous et maculée de sang.

La goth frémit. Comme dans un rêve, elle s'en approche sans bruit, afin de lire le nom cousu au-dessus du patch.

Les lettres capitales, souillées de sable noir, évoquent une sinistre épitaphe, sur laquelle elle lit :

GODRICK

Ce n'est que lorsque les Chasseurs l'empoignent pour l'allonger de force, que Camille réalise qu'elle est en train de hurler telle une Banshee.

La seringue de Scalpel lui pique le bras pour distiller en elle une paix de synthèse…

38 [VINCENT]

Le cave se rebiffe

Journal de Vincent Zych

Mardi 21 mai

Ami lecteur, amie lectrice de ce journal, pardon pour la brièveté de ce mot. Je n'ai guère la tête à écrire. Un trop-plein d'inquiétudes disperse mes efforts pour me concentrer.

Loin de m'apporter les réponses espérées, ma visite nocturne à la Vigie *n'a fait qu'alourdir mon fardeau de doutes. En plus de me valoir plusieurs blessures, heureusement sans gravité.*

Mon infiltration a échoué. J'ai été repéré. Je ne dois qu'à un miracle d'en avoir réchappé. La pagaille causée par mon appel anonyme à la maréchaussée a couvert ma fuite. Cette diversion m'aura tiré d'un très mauvais pas.

Pour autant, cette échappée belle me laisse un goût amer. Je crains bien d'avoir dû tuer un homme. J'y ai été contraint. Le sort que je lui ai fait n'est pas plus cruel que celui que cette brute me réservait. Quand bien même je sais avoir agi en état de légitime défense, le sang de ce malheureux a imprimé sur ma conscience des taches que rien ne saurait curer.

Aux yeux de la loi, j'ai mérité le titre de meurtrier. Aux miens, je ne mérite plus rien, pas même de respirer. J'ignore si je pourrai vivre avec ce poids ou s'il m'étouffera.

Seule une pensée atténue ma culpabilité, telle une circonstance

atténuante : je me suis trouvé otage des évènements. Jeté dans la gueule du loup, sur des conseils malavisés. Une pauvre marionnette manipulée, voilà à quoi j'en suis réduit. Au bout de mes fils, je sens les manœuvres douteuses de Neith. Elle s'est servie de moi.

Elle m'a menti. Au sujet du fil d'âme qui court derrière les moellons poreux de cette maison. Elle a omis à dessein de me préciser l'usage le plus essentiel de ce cordon d'argent qu'elle a elle-même tissé : qu'il s'agit là d'un matériau indispensable. Sans lui, jamais il n'eût été possible d'élaborer des instruments à même de résister aux sinistres accords du Requiem du dehors. *Le souvenir de cette harpe, fabriquée à partir de fragments humains, toute de vertèbres et de tendons, hantera à jamais ma mémoire.*

Ma conclusion s'impose d'elle-même : Neith a collaboré avec des assassins. Elle a travaillé de concert avec le monstre qu'à présent elle prétend combattre.

Comment lui faire confiance ? Quelles autres trahisons son esprit malade fomente-t-il, à l'heure où je couche ces lignes ?

Pourquoi m'a-t-elle envoyé à la *Vigie,* sinon dans l'espoir que j'y trouve la mort ?

Je sens la colère monter, malgré mes efforts. Écrire ne m'apporte nul réconfort. Rien ne me calmera, je le crains, sinon le repentir sincère de celle qui m'a trompée. Et ses réponses.

Je vais descendre la rejoindre à la cave. J'espère parvenir à juguler mon courroux et surtout ne rien commettre d'irréparable…

Je croirais entendre son rire moqueur me prendre pour cible. Elle me rendra fou.

Neith est réveillée par un parfum de changement… et d'essence. Elle écarquille les mirettes, bâille démesurément, incarnation de l'Innocence lorsqu'Elle manque de sommeil. Vincent est assis en face d'elle, la mine sombre. L'enthousiasme du bourreau gravissant l'échafaud. Jerrican dans une main, briquet dans l'autre. Dans son regard brûle une haine aux promesses incendiaires.

— Barbecue ? interroge-t-elle.

À la perspective d'un repas, son estomac gronde. *À croire que ce monstre ne vit que pour manger.*

— Non. Mise au point.

La petite Daedalos darde sur lui un regard étonné.

— Tes yeux ? Que leur est-il arrivé ? demande-t-elle.

Elle paraît sincèrement inquiète. Mais ne serait-ce pas une entourloupe de sa part ?

— Rien. Une bombe lacrymogène. Par ta faute.

— Ma faute ? Allons donc ! Qu'ai-je encore fait ?

Vincent lui intime de couper court à son numéro d'ingénue. Il lui fait le récit de son incursion à la *Vigie*, en insistant sur la découverte de la harpe et la majesté macabre de ses matériaux. Un instrument en tout point conforme à la légende du *Requiem* : confectionné à partir de débris humains, afin de satisfaire les appétits de cette musique vivante.

Au fil de son exposé, Vincent voit les traits de Neith s'assombrir.

— … J'ai vu les cordes, Neith, enchaîne-t-il. J'y ai reconnu ton œuvre. Tu ne peux plus nier : tu as participé à la création de cet instrument.

Elle détourne le regard. *Soit.* Libre à elle de tenter de fuir ses responsabilités. *Mais qu'elle essaie donc de fuir ceci !* songe-t-il. Il ouvre le jerrican pour l'arroser d'essence.

— Arrête ! Ça brûle !

Il ne jette le bidon qu'après l'avoir vidé jusqu'à la dernière goutte. Il allume son briquet, qui brûle dans la pénombre tel un cierge funéraire.

— Quel lien as-tu avec ces instruments ? Et avec le *Requiem* ?! la brusque-t-il.

Neith observe la flamme approcher d'elle. Si près que ses pupilles rétractées ont la circonférence de têtes d'épingle. Une maladresse de Vincent suffirait à la changer en torche vive. Elle débite d'une voix tremblante :

— Je comprends ta colère. Il existe une bonne raison à tout ceci… Mes connaissances, à propos de ces légendes. La présence de mon fil sur cet instrument. Un lien dont tu aurais pu te douter… Vincent : *j'étais* l'une des gardiennes du *Requiem.*

Insensible à ses larmes, Vincent la somme de s'expliquer. Elle lui raconte alors comment la *Cour d'Unseelie* l'a approchée, en raison de ses talents pour lui confier cette mission. « J'étais naïve. Ambitieuse. Pauvre. Prête à tout pour me faire une place. La *Cour* pouvait m'apporter tout cela et plus encore… » Un temps, ce travail l'a rendue heureuse. En plus d'un traitement confortable, la *Cour* accorde à ses agents la protection d'enchantements puissants et d'artefacts de premier choix.

— Hélas, j'ai failli à ma mission, constate-t-elle sombrement.

Neith grimace, comme pour ravaler une boule d'amertume.

— J'ai assisté, impuissante, au massacre de mes frères d'armes par les Vigies. Mes seuls amis sont morts pour me sauver. Nous étions nombreux. Une équipe soudée, bientôt réduite à une poignée de rescapés traumatisés. Nos bourreaux savaient où nous trouver. Même l'emplacement de nos caches les plus secrètes était éventé. Nous avons sollicité l'aide de nos supérieurs. Nous n'avons reçu aucun renfort. Ils nous avaient sacrifiés. Ou alors, au fil des ans, ils avaient cessé de croire au

pouvoir du *Requiem*. À votre contact, notre peuple s'abâtardit, Vincent. Nos élites se détournent des anciennes croyances, troquent leurs grimoires contre des livres de comptes…

Une larme roule sur la joue de Neith, en réminiscence des pleurs versés toutes ces nuits où elle s'est endormie la peur au ventre, alors qu'on la traquait. Elle reprend, amère :

— La *Cour* nous a abandonnés. Les profits générés par l'*En-deçà* l'ont corrompue. Elle s'humanise, elle s'avilit. L'honneur et les traditions cèdent le pas devant les profits.

Elle renifle bruyamment. Elle accepte à contrecœur le mouchoir que lui tend Vincent.

— Où que nous nous terrions, les Vigies nous débusquaient. Aussi la rumeur a-t-elle commencé à empoisonner nos rangs. Que peut-être la *Cour* nous aurait vendus à la *Vigie*. Un sacrifice, pour les distraire un temps de leurs sales petites magouilles avec les Indés et les sinistres commerçants du *Bazar du Bizarre*. Nous y avons cru. Tout concordait. Nous en avons conçu une terrible rancœur. Contre les humains qui nous massacraient, contre les nôtres qui nous bradaient…

— Mais quel rapport avec le fil ?!

— J'y viens, Vincent. Avant que tu me juges, ces détails doivent être portés à ta connaissance. Même les actes les plus noirs ont leur explication. Parfois, nous sommes otages des circonstances…

Une leçon que l'enseignant a lui-même chèrement apprise. Neith inspire profondément, puis elle aborde le moment le plus délicat de sa chronique :

— Certains des nôtres ont voulu se venger. Après tout, nous avions à portée de main l'outil idéal pour punir ceux qui nous persécutaient. Pourquoi nous en priver ?… Oui Vincent, le *Requiem*. L'un de nos vétérans, parmi les plus écoutés, prétendait pouvoir le contrôler. Une partie des nôtres s'est laissé convaincre. Non que nous croulions sous les

alternatives : c'était cela ou mourir…

La haine engendre la haine, songe Vincent. Cercle sans fin que rien ne vient briser. Neith tremble de l'aveu qu'elle s'apprête à lui faire :

— J'étais bien trop jeune pour mesurer les conséquences. Bien sûr, cela n'excuse pas le fait que je me sois ralliée à eux…

— Alors le Banni que nous recherchons…

— Il s'agit certainement d'un ancien gardien tombé en disgrâce. Tout concorderait : il serait idéalement placé pour savoir où dénicher les porteurs de fragments du *Requiem*, où récupérer des instruments à même d'en jouer…

— Un désastre qui n'aurait pu advenir sans ton aide…

Neith prétend ne pas savoir à quoi ce fil était destiné.

— Si cela peut te consoler, ajoute-t-elle, j'ai déjà été punie. Après que j'ai apporté à ce vétéran toute l'aide dont j'étais capable, j'ai été prise de doutes. À mesure que son projet avançait, ses motivations devenaient troubles. Souhaitait-il vraiment défendre notre cause ou servir ses propres desseins ? Il arrivait de curieux malheurs à ceux de nos camarades qui s'opposaient à lui. J'ai tenté de l'arrêter. C'est lui qui m'a emprisonnée ici.

Vincent se redresse sur sa chaise.

— Qu'essaies-tu de me dire…

— Je crois savoir qui se cache derrière cette vague de crimes…

Vincent pourrait alors en jurer : pour la première fois, dans les yeux tristes de cette gamine brisée par les récifs d'un destin tumultueux, il croit lire l'ombre d'un espoir…

39 [CAMILLE]

Caméra Obscura

Le « pavillon » des Chasseurs. De loin le bâtiment le mieux entretenu de FiCaBa. Jadis, il abritait les appartements de fonction des contremaîtres de l'aciérie. Puis, à leur arrivée, les Piliers y ont installé leurs quartiers. Les lieux ont conservé leur cachet d'antan. Les murs ont été repeints, les boiseries restaurées.

Seuls quelques aménagements, invisibles des Dormeurs, trahissent le singulier passe-temps de ses occupants. Des vitrines délicates veillent sur d'anciens grimoires, des torques de bronze terni, des fibules incrustées de pierres précieuses à nulle autre pareilles. Accrochées aux murs, des rangées de trophées dévisagent les visiteurs. Têtes de Daedalos mangeurs d'Hommes, ayant goûté aux talents taxidermistes de Mab. Des étiquettes racornies les baptisent de noms latins : *Faunus Priapicus, Golaem Murex, Musca Feerica…*

Ce n'est pas la décoration art nouveau qui a attiré Camille ici. D'ailleurs, en tant que Recrue, sa présence en ces lieux pourrait lui attirer de sérieux ennuis.

Les locaux sont vides, cependant. Toute la *Vigie* prépare les funérailles de Godrick. Elle a donc le champ libre.

Sa démarche semble mal assurée. Elle chancelle, la faute aux antidépresseurs généreusement dispensés par Scalpel. Ses compagnons la croient sagement alitée au dispensaire. Tant mieux. Cet alibi en vaut un autre. Qu'elle puisse se mouvoir malgré la dose de cheval qu'ils lui ont injectée relève du

miracle. Sans doute craignaient-ils que ses nerfs lâchent à nouveau, qu'elle ne provoque un esclandre lors de la cérémonie. Camille leur en veut de l'avoir traitée comme une vulgaire hystérique. Certes, elle a traversé un léger *nervous breakdown.* Mais la soirée dernière n'a pas été de tout repos.

Elle se sent mieux. Elle veut tâcher de comprendre ce qui a pu arriver à Godrick. Débusquer les réponses là où elles se cachent. Elle s'accroupit pour ramper sous les fenêtres sans rideaux afin que de l'extérieur nul ne la voie.

Par une vitre ouverte lui vient l'écho de conversations au-dehors. Sur les lèvres, l'assassinat de Godrick se dispute la vedette avec la descente de la gendarmerie. D'après la rumeur, elle résulterait d'une dénonciation anonyme. Une plainte par téléphone pour tapage nocturne et occupation illégale de locaux privés. Quelle que soit la personne qui a voulu leur nuire, elle est mal renseignée.

FiCaBa est un « squat légal ». Un bail en bonne et due forme a été conclu entre la *Vigie,* sous statut associatif, et les propriétaires, qui n'ont aucun projet immédiat pour les lieux. En échange d'un toit, les Vigies ont accepté de décourager rôdeurs et vandales et de retaper le site, ou d'en prévenir du moins la lente déréliction.

Camille aurait aimé observer la réaction des gendarmes lorsque Sensei, diplomate, leur a expliqué qu'ils venaient de se rendre coupables d'une voie de fait, en forçant l'entrée d'une propriété privée. Ils sont partis sans demander leur reste.

La situation, toutefois, aurait pu déraper en un éclair. Il aurait suffi que les cognes décident de perquisitionner. Ils auraient pu découvrir alors la scène de crime, où Godrick a eu son appointement avec la Faucheuse.

Son corps a disparu, aux dires des témoins. Mais la serre, paraît-il, baignait dans le sang. On aurait cru qu'un jardinier sadique venait d'arroser les fougères avec du raisiné humain. Sûr que les gendarmes auraient apprécié le spectacle. Tous les Vigies étaient bons pour finir en taule.

Camille ne s'est pas senti la force d'examiner la scène du crime. Quel intérêt ? Trop de gens l'y ont précédée. Les preuves, s'il y en a, ont dû être piétinées. Elle a mieux à faire…

Elle parvient devant la chambre d'Ambre et Godrick. Elle tente de l'ouvrir. Par chance, la porte n'est pas fermée à clef. Curieux, tout de même. Déçue, elle range son attirail de crocheteuse, souvenir de son séjour dans la rue, où elle a vite appris à se battre avec les serrures.

La turne lui tend les bras. Elle ignore à quoi elle s'était attendue, mais pas à cela. Une profusion de plantes grasses, en pots, créent l'illusion d'une luxuriante forêt vierge, dans laquelle des Amérindiens brocanteurs sur les bords auraient semé des meubles au petit bonheur. Une sensation de paix pénètre Camille, à mesure qu'elle foule les larges dalles de carrelage blanc. Des croix celtes, des triskèles et des monades, composées de pièces de récupération, décorent le mobilier.

L'endroit est briqué et rangé avec un soin proprement militaire. À croire qu'à l'abri de ces murs, Ambre et Godrick changeaient de personnalité, qu'ils laissaient ici s'exprimer leur « moi » hippie. En d'autres circonstances, c'eût été comique.

À présent, ce n'est que tragique. Camille ignore la nostalgie qui l'étreint. Elle se concentre, afin de déceler ici les indices qui la conduiront au meurtrier de Godrick et peut-être au ravisseur d'Ambre, par la même occasion.

Au gré de son exploration, des détails la laissent perplexe. Le porte-guitare, renversé. Des traces de semelles sales. Les papiers sur le bureau, en pagaille. Tout cela jure avec le soin apporté au reste de la pièce. Bientôt, une conviction se fait jour en elle : cette chambre a été fouillée. Mais quand ? Par qui ? Et pourquoi ?

Les paroles que Godrick lui a confiées, lors de leur rencontre dans les geôles, lui reviennent alors :… *Nous possédons un atout… Un objet que ce* Streum *viendra récupérer…*

Camille s'impatiente. Si cet artefact se trouve encore ici, elle doit le trouver. Partant du postulat qu'un objet de cette importance mérite une planque en proportion, la jeune goth se concentre sur les murs et le plancher. Astuce de Vigie : toutes les chambres ici ont été retapées par des asociaux, paranos, qui avaient à des degrés divers des secrets à cacher.

Un étranger pourrait fouiller des jours l'une de ces piaules sans rien y trouver. Mais entre locataires de FiCaBa, on cultive un sixième sens, en matière de cachettes.

Camille pense avoir trouvé un compartiment scellé dans un mur. Elle en dégage les rainures, qu'elle gratte avec son cran d'arrêt. Elle croit sentir souffler un fin courant d'air. Elle plante son couteau pour faire levier. Elle pèse de toutes ses forces. Ce faisant, elle ne parvient qu'à briser sa lame, griffer le carreau de plâtre et atteindre l'isolation en laine de verre. La cavité qu'elle croyait avoir repérée n'existait que dans son imagination.

Peut-être son sixième sens s'est-il émoussé, tout compte fait.

Elle hésite à repartir. Certes, elle ne devrait pas traîner. Mais aurait-elle pris tous ces risques pour rien ? La curiosité l'emporte. Elle décide de jeter un œil aux affaires d'Ambre. *Après tout, c'est encore elle qui en savait le plus long sur cette affaire…*

Derrière une porte coulissante en bois massif ornée de ferrures patinées se cache la chambre noire personnelle d'Ambre. Parfois, les Recrues sont autorisées à venir y développer leurs films. Pour les rares d'entre eux à ne pas avoir succombé aux sirènes du numérique. Ambre, elle, ne jure que par les appareils argentiques. Car eux seuls lui permettent d'exprimer son *Don.*

Camille nourrit de l'admiration pour les Éveillés qui développent un talent surnaturel. Peut-être parce qu'elle-même n'a pas encore trouvé le sien et doute de ne jamais en obtenir un.

Sans remettre en cause leur incroyable diversité, les *Dons* suivent quelques règles communes. Ils s'exercent presque toujours au moyen d'une technologie. Comme s'il existait quelque équilibre cosmique dans le rapport de force entre Éveillés et Daedalos, entre notre Science et leur mana.

L'expérience a prouvé qu'une exposition prolongée à une présence daedalos favorise chez les Éveillés l'émergence d'un *Don*. Cela explique que les Chasseurs, qui patrouillent régulièrement dans l'*En-deçà*, concentrent l'essentiel des *Dons* dont dispose la *Vigie*.

Ces capacités surgissent selon une logique relevant d'un darwinisme de l'occulte. Le talent d'un Éveillé sera lié aux Daedalos qu'il a pu rencontrer, à la façon d'une adaptation évolutive pour mieux survivre à son environnement. *Un autre « déterminisme » qu'Enki doit sûrement apprécier…*

Le talent d'Ambre est singulier. D'ordinaire, il est impossible de prendre en photo les Daedalos. Ni de les filmer. Une particularité à laquelle Mab, estimée biologiste chercheuse de la *Vigie*, a apporté une réponse, aux termes de très longues années d'études. Et qui explique par là même que les Dormeurs ne puissent les voir. Leur corps ne renvoie pas la lumière pour la bonne raison qu'ils n'appartiennent pas à ce monde. Voilà la raison de leur invisibilité aux yeux des Dormeurs.

Si les Éveillés détectent leur présence, c'est parce qu'ils sont capables de discerner les ondes du monde spirituel, lesquelles font apparaître les Daedalos sous leur véritable aspect.

À ce jour, Ambre est la seule personne capable d'imprimer les ondes du *Sidh* sur ses clichés. Un talent inédit, digne de la descendante d'une lignée Fianna. Un résultat auquel elle

parvient en ajoutant, au bain révélateur, quelques gouttes de son sang.

Camille pénètre dans la chambre noire, dont elle s'empresse de fermer la porte, de crainte d'endommager des pellicules en cours de développement. Elle allume une ampoule inactinique, dont la lumière rouge n'a pas d'effet sur la surface photosensible du papier photo. Elle se trouve alors à l'orée d'une pièce exiguë, traversée de toutes parts par des cordes à linge, sur lesquelles des photos mises à sécher offrent une multitude de vues fragmentaires des nuits lilloises.

De par la nature exceptionnelle de son *Don,* Ambre a récupéré à sa charge les opérations de repérage. Depuis les toits de cette ville, équipée de son zoom téléobjectif, elle guette les allées et venues des Streums. En témoignent ses œuvres : presque toutes des vues en plongée, comme autant de regards jetés dans l'abîme des secrets de Lille.

Parfois, Camille s'étonne de voir quelques clichés d'art, preuve que l'intérêt d'Ambre pour la photographie dépasse le cadre de ses missions.

Une série de phototypes retient son attention. Semble-t-il, les attributions d'Ambre ne se limitent pas à la surveillance des Streums. Camille s'inquiète soudain de trouver des photos de membres de la *Vigie* volées à leur insu. Signe que la Chasseuse s'est aussi occupée de filer le train aux occupants de FiCaBa dont la loyauté est sujette à caution. Enquête de moralité, apparemment. La jeune goth trouve des enveloppes brunes portant les noms de toutes les Recrues. Sauf le sien. Doit-elle en être soulagée ou s'en inquiéter ? Qu'a-t-on pu découvrir à son sujet ?

Sa main s'arrête sur une enveloppe plus maigre que les autres. Au nom de « PARSIFAL ». L'ancien chef des *boneheads* contre lequel elle a témoigné. Elle l'ouvre, fébrile, pour n'y trouver qu'une seule prise. Un cliché montrant le colosse barbu au crâne rasé, arborant sur son blouson de cuir ses couleurs de Chasseurs. La photographie est donc antérieure à

son bannissement, car depuis, son patch et ses écussons ont été repris et brûlés, comme le veut la coutume. Camille fronce les sourcils. Un détail l'interpelle. L'ex-meneur des *nazi-skins* a les bras chargés de bijoux dont l'éclat et les motifs grimaçants attestent qu'il s'agit d'orfèvrerie daedalos. Il n'est pas seul. De son interlocuteur, situé hors champ, l'instantané n'a pu capturer qu'une main. Assez néanmoins pour trahir l'aura noire qui la nimbe, tel un nuage d'orage.

La preuve irréfutable que Parsifal s'est laissé corrompre. Qu'il détournait des sommes, issues de trafics divers, en vue de prendre une retraite anticipée.

Camille est troublée. Pourquoi Ambre et Godrick n'ont-ils pas mentionné ce cliché au procès ? Pourquoi l'ont-ils laissée, elle, une Recrue, témoigner seule et s'exposer ainsi aux représailles des *boneheads* ? Elle fourre la photo dans la poche de son manteau. À présent que le couple de Chasseurs n'est plus là pour veiller sur cette preuve, trop de personnes auraient intérêt à la faire disparaître, à commencer par les *nazi-skins*. Aussi sera-t-elle plus en sûreté auprès d'elle.

Brusquement, Camille croit entendre des pas s'arrêter devant la piaule. Aurait-elle manqué de discrétion ? Elle se fige, ne respire plus… Les pas s'en vont, leur écho se meurt dans le silence. La Recrue se permet de souffler. Assez joué avec le feu : il est temps de mettre les voiles.

Alors qu'elle se dirige à pas de loup vers la porte, elle s'aperçoit qu'elle était sur le point de partir en laissant derrière elle les restes de son couteau, près du mur qu'elle a saccagé.

Elle le récupère. Hélas, le manche, rendu glissant par la poudre de plâtre ou par les drogues de Scalpel, lui glisse des doigts. L'arme tombe sur le carrelage, produisant un tintement sonore, puis roule sous le lit double. *Pauvre gourde*, s'exaspère-t-elle, tandis qu'elle rampe pour aller l'y ramasser. Curieux, toutefois. Dans sa chute, elle aurait juré avoir entendu une dalle de carrelage sonner creux. À l'aide du manche du cran

d'arrêt, elle tapote le carrelage sous le sommier. Son sourire s'élargit. Bingo : elle vient de repérer une cavité.

En appuyant sur un coin de la dalle, celui-ci bascule dans le vide, ce qui lui permet de la soulever et de la faire glisser de côté.

À l'intérieur de cette cache, un coffret cerclé de chaînes l'attend.

Dans son empressement à s'en saisir, Camille ne voit pas les fils de nylon attachés au fond du coffre. Lorsqu'elle le tire vers elle, une sirène tonitruante retentit et manque de lui flanquer une attaque. Elle arrache les filins, sans que le bruit cesse pour autant. Elle panique, fouille la planque, tentative désespérée pour désamorcer le piège. Sous un double fond, elle découvre l'origine du vacarme : un boîtier noir muni de haut-parleurs, qu'elle éclate contre le carrelage jusqu'à lui faire rendre l'âme.

Ses oreilles bourdonnent encore. Cette fois, quelqu'un l'a forcément entendue ! Elle doit filer !

Elle emporte le coffret avec elle. Un objet de facture ancienne, en bois vermoulu renforcé de ferronneries mangées par la rouille. Elle le dissimule dans son dos, coincé entre sa peau et son baggy noir.

Avant d'emprunter la porte, elle y colle son oreille. Silence. La voie est libre. Elle regagne la sortie du « pavillon » des Chasseurs, en s'efforçant de se composer un air qui pourrait passer, de loin, pour de l'innocence dix-huit carats.

Camille descend le perron. Elle se croyait tirée d'affaire lorsqu'une voix l'arrête :

— Hé toi ! Qu'est-ce que tu fais là ?

Un aboiement caractéristique, dont elle reconnaît l'auteur sans même avoir à se retourner.

— Et toi, Sturm ? lui répond-elle. Ne devrais-tu pas assister à l'enterrement ?

Le *bonehead* ne trouve rien à redire. Bizarre : elle l'a connu plus combatif. Elle note enfin la bouteille d'Unicum presque vide dans sa main, son haleine poisseuse d'alcool.

— Sinon quoi ? demande-t-il d'une voix hargneuse. Tu vas me balancer ? Comme pour Parsifal ?

Camille l'observe sans piper mot. Son visage en dit plus long qu'aucun discours. Le dégoût s'y dispute avec le mépris.

— Me r'garde pas comme ça ! menace-t-il. Tu t'crois meilleure que moi ?

Elle recule. Elle le sent capable de violence. Elle s'étonne de déceler dans ses yeux la lueur de larmes contenues…

— … C'était pas ma faute ! rugit-il. Ce qui est arrivé à Godrick… Pas ma faute… Mes hommes étaient à leur poste. Nous avons suivi les chemins de ronde. Nous étions vigilants…

Il s'adosse au mur. La colère le fait baver, tel un dogue. Camille comprend. Les *nazi-skins* assuraient les tours de garde, la nuit où Godrick a été tué. Le blâme leur en revient. Sturm marmonne des jérémiades, où il est question d'injustice et d'humiliation.

— … Sommes pareils, Camille, ânonne-t-il. Incompris, toi et moi… Nous devrions nous barrer. Envoyer ces cons et leurs foutues règles s'faire mettre. Monter notre propre *Vigie,* sans plus avoir à répondre devant personne…

— Bonne nuit Sturm, dit-elle. Tu devrais jeter cette bouteille, conseil d'amie.

Elle fait mine de partir. Le *skin* éructe bruyamment, avant de déclarer :

— Et toi, tu devrais être plus discrète, quand tu fouilles la chambre d'un mort. Conseil d'ami…

Elle sait qu'elle devrait l'ignorer. Cela fait trop longtemps qu'il lui cherche des poux dans la tête, cependant. Elle pourrait nier, mais à quoi bon ? À part eux, il n'y a pas de témoins.

— *Discrète,* répète-t-elle. Comme toi, peut-être ? Parce que c'est bien toi qui as fouillé leur chambre, avant mon arrivée ? Je ne t'ai pas interrompu, au moins ? Qu'est-ce que tu cherchais ?

— Comme toi, se défend-il. Des réponses. Pour me mener à l'assassin de Godrick.

— Des réponses… ou des preuves à détruire ?

Les traits secs de Sturm se décomposent. Elle vient de toucher la corde sensible. Elle enfonce le clou :

— Écoute-moi : je détiens une nouvelle preuve que Parsifal a trahi, dont personne encore n'a eu connaissance. De quoi discréditer un peu plus votre groupuscule de nazillons au rabais. Si d'aventure, toi ou l'un de tes chiens me traitez encore de « balance », tentez de me blesser ou de m'empêcher de devenir Chasseuse, alors je la divulguerai. Chacun saura. Et la réputation des *bones* et leur influence tomberont en poussières. Est-ce clair ?

— Sale petite…

Il voudrait se jeter sur elle. Il a trop bu pour cela. Il glisse sur le perron. Camille a la cruauté de rire.

— Parsifal était un héros ! s'obstine Sturm, larmoyant.

En articulant vaille que vaille, il défend son mentor. Non, Parsifal n'est pas un traître. S'il a pris contact avec un Streum, c'était pour glaner des tuyaux sur un réseau d'agents dormants, travaillant pour la *Cour d'Unseelie.* Des Streums puissants qui leur avaient donné du fil à retordre. « … Ils se faisaient appeler les gardiens, dit-il. Grâce à Parsifal, nous

avons pu les débusquer jusque dans leurs planques. Nous leur avons fait leur fête, un par un… » Sturm tète les dernières gouttes de sa bouteille, qu'il jette contre le mur :

— … Alors arrête de salir son nom ! C'était un frère pour moi ! Il me manque, murmure-t-il.

Camille n'a pas besoin de l'interroger sur la nature de sa relation avec Parsifal. Elle se contente de poser une main apaisante sur son épaule. Elle peut le sentir trembler comme un enfant. Sentir le doute gangrener le peu de bon qu'il reste en lui.

Consciente du risque qu'elle prend, Camille lui montre la photo prise par Ambre, où l'on peut voir les bijoux daedalos changer de mains. La Recrue se tient prête à s'écarter si Sturm tente quoi que ce soit pour déchirer cette preuve. Au lieu de quoi, son visage se détend. La digue qui retenait ses larmes cède. Il soupire, d'un morne soulagement : oui, Parsifal était un traître. Il l'admet, enfin. Parce qu'une certitude, même douloureuse, est plus légère pour l'esprit que le plus infime des doutes.

— Sais-tu pourquoi il m'a trahi ? demande-t-il après un long moment, en essuyant ses larmes.

— Je l'ignore, avoue-t-elle. Je l'ai surpris un soir, dans une ruelle. Mauvais endroit, mauvais moment. L'histoire de ma vie. Le Streum qui l'accompagnait s'est aussitôt évanoui. À peine m'a-t-il laissé le temps de sentir son aura. Parsifal n'a rien dit. La culpabilité lui faisait comme un masque, je ne le reconnaissais plus. Il a dégainé son arme et… Bref. C'était lui ou moi. Je me suis enfuie et j'ai tout déballé avant qu'il n'essaie de me réduire au silence…

La douleur cloue Sturm sur place, pareil à un hérisson pris dans les phares d'une voiture. Camille lui prend la main :

— Le pourquoi importe peu. Tu n'en as pas besoin. Parsifal n'était pas digne d'être ton ami. Il faudra te contenter de cela.

Sturm grimace un sourire, hoche la tête, renifle.

— Merci, dit-il enfin. Les amis ne sont plus ce qu'ils étaient. Nous en savons quelque chose, moi comme toi… Tu te donnes à fond pour Ambre et Godrick. Je veux dire, on voit qu'ils comptent à tes yeux. Je ne dis pas que tu as tort. Il y a toutefois des choses que tu devrais savoir… Entre autres, comment ils t'ont utilisée…

Sturm lui explique pourquoi Camille s'est retrouvée seule à témoigner contre Parsifal. Aucun Chasseur n'aurait pris ce risque. Ambre et Godrick l'ont laissée seule en première ligne. Un courage que la Recrue a payé cher. Outre l'inimitié mortelle des *bones*, sa déposition lui a coûté son titre de Chasseuse. Sublime hypocrisie des lâches qui se sont servis d'elle. Tout s'explique. Camille ne doute pas de la sincérité de cet aveu.

Parfois, à l'image d'une eau qui dort, la vérité rejaillit des sources les plus improbables.

Sturm se relève, avec un regard désolé pour le bras bandé de Camille, séquelle de leur combat au soir de la fête d'*Imbolc*.

— Navré d'avoir utilisé l'*Éventreur* contre toi, s'excuse-t-il. Sensei m'a sermonné. Il a raison : ce *Don* n'aurait pas dû être utilisé lors d'un combat entre Vigies…

En quoi est-ce si grave ? Au point de s'en repentir. Alors qu'elle s'inquiète du sens à donner à ses paroles, Camille sent soudain une douleur fulgurante lui traverser le bras. Quelque chose ne va pas. Depuis le temps, la douleur aurait dû se résorber. À l'aide de la *Vue,* elle inspecte sa blessure. Sous le bandage propre, elle discerne un trouble dans l'aura de son bras… Comme un kyste de Chi étranger, une tumeur sombre, un étrange cancer.

— Qu'est-ce que c'est ? panique-t-elle. Qu'est-ce que j'ai ?

Seul le croassement d'un corbeau indifférent lui répond.

Sturm l'a laissée seule, avec ses questions.

40 [VINCENT]

Angelots en gelée

Journal de Vincent Zych

Jeudi 30 mai

Neith vient de me livrer les clés de son passé.

Cette confession nous a épuisés, l'un comme l'autre.

J'en suis à m'interroger sur l'ironie du sort qui nous a réunis. Nous sommes si parfaitement assortis dans la vengeance. Existe-t-il une dynamique du talion, qui préside à nos destinées ? L'équivalent karmique de la gravité ou de la tectonique des plaques ? Une trajectoire de collision qui nous a poussés l'un vers l'autre ?

Deux rescapés de cette guerre millénaire que se livrent Éveillés et Daedalos. Deux survivants, pleurant leur famille massacrée.

Puis-je lui reprocher sa haine des humains ? Non, je ne connais Neith que trop bien. Comme moi, elle aspire à se venger. Comme moi, elle tente de réparer les erreurs du passé.

Existe-t-il une solidarité entre assassins ? Qui sait ?

Dans cette lutte d'influence entre la Vigie *et la* Cour d'Unseelie, *j'en suis venu à penser que Neith et moi formons une tierce force. Une union contre nature, soudée par un idéal de justice et de mort. Parmi les Éveillés comme parmi les Daedalos, nous allons opérer une purge sanglante : extirper les mauvaises*

graines qui gangrènent nos deux races.

Rien qu'elle et moi, contre le reste du monde.

Cette course au suicide ne m'effraie pas. Je peux sentir la caresse de la faux sur ma nuque. À force de côtoyer la Mort, je la vois telle une vieille amie. De la tragédie qui m'a ôté mes deux amours, j'ai appris ma leçon : les affres de la mort pâlissent, en comparaison de ceux de la survie.

Je comprends mieux les réticences de Neith à partager avec moi ses secrets. Pour elle, je ne suis qu'un humain, en tout point semblable aux meurtriers de ses compagnons. De plus, en tant que gardienne nommée par la Cour*, elle a prêté serment de ne jamais révéler l'existence du* Requiem *à un Éveillé. Pour moi, elle s'est parjurée.*

Nous sommes liés, désormais, par un même but : réunir les fragments du Requiem *pour les mettre en lieu sûr. Neith s'adresse à moi différemment. Je crois qu'elle cesse peu à peu de me considérer comme humain pour ne plus voir en moi qu'un frère d'armes.*

À travers nous, c'est l'ordre des gardiens du Requiem *qui renaît de ses cendres. De ce cercle composé jadis de la crème des Daedalos, il ne subsiste plus aujourd'hui que deux membres : une fillette meurtrie et un veuf paumé.*

Les grands projets ont souvent des débuts modestes.

Tâchons de ne pas faire mentir cet adage.

Neith m'en a révélé davantage à propos du Banni, ce gardien qui a trahi son serment, à vouloir user du Requiem *à ses propres fins. Notamment, de quelle façon il l'avait leurrée pour s'associer ses services, puis l'avait emprisonnée ici.*

Le Banni a prétendu vouloir créer un sanctuaire inviolable, où cette musique maudite reposerait en sécurité. Un lieu inaccessible aux humains, qui en ignoreraient l'existence, comme aux Daedalos, qui ne pourraient s'y aventurer. C'est sur ce dernier point que Neith devait intervenir, grâce à son fil d'âme, qui

constitue un piège mortel contre ceux de son espèce.

La Maison Caffart est tout ce qu'il reste de ce sage projet. De par sa sinistre réputation, elle devait tenir éloignés les humains trop curieux. Tandis que les filins mortels cachés dans ses murs, et scellant ses ouvertures, garderaient les Daedalos à distance.

Telle une boîte de Pandore urbaine, cette sinistre demeure veillerait sur le Requiem, *quand bien même les gardiens viendraient-ils à être massacrés jusqu'au dernier.*

Hélas, ce plan n'était qu'un mensonge, dont le Banni a usé pour obtenir la collaboration de ses compagnons.

En sous-main, ce renégat a fait appel à des artisans des ténèbres, des accordeurs, des fadeurs d'orgues, des luthiers daedalos… Des immigrés clandestins qu'il a fait venir du Sidh, avec la complicité de passeurs peu scrupuleux… Sur ses indications, ils ont confectionné assez d'instruments pour constituer un orchestre d'épouvante. Avant qu'il ne les fasse disparaître, sitôt leur œuvre macabre accomplie.

Neith a découvert le pot aux roses. Elle a tenté de l'en empêcher. En vain.

Ce traître a indiqué à ces bouchers de la Vigie *où ils pourraient la trouver. Il leur a graissé la patte afin qu'ils lui règlent son compte. Il n'a pas eu le courage d'exécuter lui-même la sale besogne. Il s'est servi d'elle comme bouc émissaire, faisant accroire aux Éveillés que Neith était celle qu'ils recherchaient, la créature responsable de la disparition des Dormeurs, dont les corps ont été dépiautés pour fabriquer ces instruments de malheur.*

Neith n'a réchappé de l'embuscade tendue par les Chasseurs que par miracle.

Mais pas indemne. Les Éveillés lui ont arraché la pointe de ses seins et volé une partie d'elle-même. Laquelle, elle n'en a rien voulu dire. Ses larmes m'ont dissuadé d'insister.

En dépit de ses blessures, Neith a voulu se venger du félon.

Elle est retournée dans la Maison Caffart, dans l'espoir de

dérober les fragments du Requiem déjà réunis et de disparaître avec. Elle n'a trouvé qu'une demeure vide. Le Banni l'avait devancée. Il avait anticipé sa venue. Il l'attendait. Avant que Neith ne puisse réagir, la nasse s'est refermée sur elle.

Les derniers points d'accès de la demeure Caffart ont été comblés avec du fil d'âme, si bien que la jeune Daedalos s'en est retrouvée prisonnière.

Le sanctuaire de paix qu'elle a contribué à créer s'est commué en tombeau. Dans l'ombre et la poussière, son esprit a tourné en rond. À l'image des murs, ses idéaux se sont lézardés au fil des ans, affaissés sous l'érosion de la haine…

Jusqu'à ce que je vienne la tirer de la torpeur cataleptique dans laquelle l'ennui l'avait plongée.

Épuisée par ces révélations éprouvantes, Neith m'a prié de lui accorder un peu de repos. Elle paraît de plus en plus faible, faute de se nourrir. Le Mallogène progresse, je ne lui donne pas plus de deux semaines. Peut-être moins.

Elle doit bientôt m'annoncer tout ce qu'elle sait du lieu où je pourrai débusquer ce fameux Banni…

Mais avant de recueillir cette ultime confession, il me reste une chose à faire…

— Pardon Vanessa, murmure-t-il.

Vincent gît recroquevillé sur le sofa du salon.

Un étui à violon posé en travers de ses jambes, il lampe un verre de whisky. Le plancher vibre sous les assauts symphoniques de l'*Île des morts*, de Rachmaninov. Le piano pleure ses notes comme si le concertiste virtuose les lui

arrachait à coups de marteau.

Tourné vers Vincent, un portrait au verre brisé, présentant deux femmes aux regards accusateurs. Son épouse, sa fille, dont les âmes réclament de reposer en paix.

Vanessa… Un prénom. Une clé ouvrant une porte de sa mémoire, où le temps s'est figé deux années plus tôt. À une époque où il se trouvait encore une fillette pour l'appeler « Papa » et une ex-femme pour ne jamais l'appeler. Un passage que le commun des mortels se serait empressé de condamner. Pas lui. Vincent l'emprunte avec une régularité cléricale. Pour aiguiser le fil de sa vengeance.

Alors que l'heure de vérité approche, le veuf entreprend de gratter ses plaies. Un pèlerinage de douleur, afin de raviver la rage dont il aura besoin. Tout être un jour doit affronter l'Everest de son existence, le passage le plus escarpé de cette lente escalade qu'est la vie. Vincent a conscience de se trouver au pied du mur.

Une boule de remords lui remonte la gorge. Il la ravale, avec une nouvelle rasade de whisky. Vincent fredonne la berceuse qu'il chantait à sa fille, avant qu'elle soit enlevée.

Où se trouve-t-elle ? Est-elle encore en vie ? Au fil du temps, Vincent a fini par désespérer de la revoir un jour. Il préfère la croire morte plutôt que bâtir sa vie sur les fondations branlantes de faux espoirs.

Une mouche se pose sur sa joue. Il l'écrase. Pas assez cadavre pour nourrir les insectes, pas assez vivant pour quitter son canapé… Il s'endort.

Vincent est réveillé par son propre hurlement. Le violon gît sur son ventre, disloqué dans son sommeil. Il le remise dans son étui, avec d'inutiles précautions.

Une rumeur d'orage. La pluie cogne contre les carreaux, telle une armée d'ongles glacés. Vincent a comme un goût de charogne en bouche, que nulle quantité d'alcool ne saurait effacer. Depuis qu'il a acquis la *Vue*, cette saveur de mort ne le

quitte plus. Elle le poursuit où qu'il aille, jusque dans ses songes, à la manière d'un sinistre présage.

La *Vue* est le dernier cadeau que lui ait fait sa femme. Comme une mission dont elle l'aurait investi. Pour ne l'avoir que trop fait de son vivant, Vincent se refuse le luxe de déshonorer son souvenir. Il accomplira ce qu'il sait être sa volonté.

Fort de cette détermination, il descend à la cave. Il y trouve Neith aux prises avec une grosse araignée qui a entrepris de lisser sa toile dans ses cheveux emmêlés. Il l'en débarrasse.

— Enfin ! dit-elle, en soufflant pour écarter une mèche rebelle. As-tu réfléchi à ma proposition ?

— Oui.

Vincent accepte de s'aventurer dans l'antre du Banni. Un instant, il croit déceler de l'admiration chez la jeune Daedalos pour son courage.

— Toutes les réponses t'attendent là-bas et plus encore, l'assure-t-elle. Je vais te livrer son repaire. Néanmoins, il y a une condition.

Ben voyons.

— Laquelle ?

— Un service anodin. Trois fois rien. Un petit emprunt de rien du tout… Un objet dont le Banni est entré en possession par hasard et dont il n'aura plus l'usage une fois que tu l'auras tué. Quel odieux gâchis ce serait que de lui abandonner.

— De quoi s'agit-il ?

— Un outil d'accordeur, utilisé pour tailler les cordes. Tu le reconnaîtras à son tranchant sans égal. Paraît-il, on peut s'y couper rien qu'en le regardant. Ramène-le-moi. À quoi bon le laisser traîner ? Il pourrait échoir entre de mauvaises mains…

Il acquiesce à nouveau. Que lui chaut le sort de cet objet,

une fois sa vengeance accomplie ? Alors Neith lui indique-t-elle la dernière cache connue de son ancien frère d'armes. Trahison pour trahison, un prêté pour un rendu. Vincent l'en remercie, avant de prendre congé.

— À mon retour, je te libérerai, promet-il.

Pour la première fois, il le pense.

— Oui, bientôt nous serons tous deux libres, répond-elle tristement.

Tandis qu'il gravit les escaliers, elle complète, trop bas pour qu'il l'entende :

— … De cette absolue liberté que seule la Mort confère.

41 [CAMILLE]

Macadam massacre

L'enterrement a déjà commencé. Camille croise quelques traînards. Elle s'efforce d'afficher une expression impassible pour donner le change.

Le coffret, dans son dos, la brûle telle une marque au fer rouge. Son contenu ballotte fait trop de bruit. Cette bosse qui déforme sa veste finira par attirer les regards. Elle ne pourra celer bien longtemps un objet aussi encombrant.

Où le cacher, alors ? Pas dans sa chambre. Si Sturm venait à la trahir et à éventer sa visite à la turne de Godrick, sa piaule serait aussitôt fouillée. FiCaBa tient les voleurs en très petite amitié. Il lui faut un endroit sûr, de préférence surveillé par quelqu'un de confiance.

Ses pas la conduisent au dispensaire. Elle pénètre dans le dortoir des patients, croyant tenir la solution…

L'odeur capiteuse de javel et de naphtaline lui donne la nausée. Les lieux sont déserts ou presque. Elle traverse la pièce en la balayant du regard. Avec un soupir de soulagement, elle sort la boîte qui lui meurtrit le dos. Les ferrures des angles lui ont entaillé la peau.

Tandis qu'elle passe devant, elle observe une rangée d'armoires vitrées, lesquelles abritent la collection de spécimens de Mab. Des échantillons qu'elle a amassés dans l'*En-deçà*. Un assortiment de pièces détachées de Streums, dormant dans leurs bocaux de formol. Batracien tricéphale,

crâne fossile de wyverne asthmatique, fœtus de dryade… Un étrange inventaire, à mi-chemin entre un muséum d'histoire naturelle et la tanière bordélique d'une sorcière. Certaines étiquettes font froid dans le dos. D'autres donnent envie de vomir.

Mab restera une pionnière. La première à avoir composé des remèdes à partir de substances organiques daedalos. Question de logique pragmatique : puisque des Streums lui esquintaient régulièrement ses compagnons, pourquoi ne pas se servir d'Eux pour les rafistoler ? Des années durant, elle a bouilli, dilué, distillé, filtré de la bave, de la morve, du mucus, du sang, des sucs et bien d'autres fluides rivalisant d'ignominie. Elle en a extrait des médicaments aux propriétés interlopes, que l'on ne délivre ni sans ordonnance ni sans mettre le patient en garde. L'ensemble de ces antidotes a pris le nom de « pharmacopée de Mab », en son honneur. Une œuvre titanesque, en perpétuelle expansion. Les chercheurs du dispensaire découvrent chaque année de nouvelles substances, qu'ils se font une joie de tester sur leurs estimés malades… et cobayes.

Par les fenêtres filtre un chœur de voix, entonnant le chant des morts irlandais. La cérémonie vient de débuter. Le dispensaire déserté ne compte plus guère qu'un occupant, que Camille rejoint. Elle s'assied au chevet d'Enki, toujours dans le coma, un cathéter figé dans son bras noueux. Elle lui prend la main.

— Accroche-toi, murmure-t-elle.

Grégore et elle se sont relayés auprès du malade. Camille sent confusément que le médecin et ami d'Enki la tient pour responsable. « Je finis par croire que vous nous portez la poisse ! » lui a-t-il confié. Il ne plaisantait qu'à moitié, elle l'a senti.

Grégore doit se trouver à présent au premier rang des obsèques. Fiable, ponctuel, prévisible, c'est ainsi qu'elle se le présente, faute de pouvoir prétendre le connaître. Elle aurait

aimé que la vie place un tel ami à ses côtés. Elle en jalouserait Enki.

— J'espère que tu me pardonneras, chuchote-t-elle à son oreille.

Au niveau de ses pieds, elle soulève le matelas, afin d'y cacher la cassette en bois. Le temps d'assister à l'enterrement. Nul ne viendra la chercher ici.

Elle va l'y glisser, lorsqu'une main ferme lui agrippe le poignet :

— Tu as une façon très personnelle de jouer les gardes-malades…

Surprise, le sang de Camille ne fait qu'un tour. Par un mouvement réflexe, elle lui boxe le nez. Enki la lâche aussitôt pour se protéger :

— À peine sorti du coma, tu veux déjà m'y renvoyer ? se plaint-il.

Remise de ses émotions, elle le serre dans ses bras. Le garçon hésite à lui rendre son étreinte.

— Tu serais pas un peu cyclothymique, des fois ? Tu m'étrangles, là…

Elle le relâche. Elle lui demande s'il se remémore quoi que ce soit avant d'avoir perdu connaissance.

— Non, avoue-t-il. Rien que l'obscurité qui s'est abattue sur moi, comme un baisser de rideau. Et un froid intense… J'ai rêvé d'un grand cri, un hurlement qui m'explosait les tympans, puis le silence, assourdissant… Un malaise, voilà tout. Cela m'est arrivé plusieurs fois, dernièrement… Peut-être Grégore a-t-il raison. Je devrais cesser de me surmener…

Enki se redresse. Il vient de prendre conscience du chant mortuaire au-dehors. Tout habitant de FiCaBa finit par le connaître, au point de tressaillir dès qu'il l'entend… L'enquêteur-mathématicien s'enquiert d'un timbre lugubre et inquiet :

— Qui est mort ? Et pourquoi Grégore n'est-il pas ici ?

Le regard de Camille s'absorbe dans la contemplation du ciel nuageux :

— Godrick, répond-elle. Ton ami assiste à l'enterrement.

— Tu dois tout me dire…

Elle lui explique la découverte macabre dans la serre, les traces de sang, abondantes, la veste criblée de trous, l'absence de corps…

— Ils vont organiser une battue, conclut-elle. Pour le venger.

Une battue. Camille n'y a encore jamais participé. Mais elle en connaît le principe. Cette nuit, les Chasseurs vont écumer les rues, les souterrains, afin de débusquer le Streum responsable et lui présenter l'addition. Enki renifle, réprobateur.

— Massacrer des Daedalos, sans distinction, ne le ramènera pas, estime-t-il. Cela ne fera qu'aviver les tensions. Un lynchage, un pogrom de plus… Macadam massacre. Nous devons empêcher cette barbarie aveugle de se produire. Trouver le coupable les premiers et l'arrêter.

L'attention d'Enki retourne à la boîte que Camille a tenté de dissimuler sous son matelas :

— Qu'est-ce que c'est ?

Camille soupire. N'ont-ils pas intérêt à unir leurs efforts ?

— Je suppose que je peux te faire confiance…

— Un pari dangereux. Peut-être ne devrais-tu pas.

Elle lui résume l'essentiel : sa fouille de la chambre d'Ambre et Godrick, son étrange entrevue avec Sturm, moins quelques détails qu'elle garde pour elle. Elle le prie enfin de surveiller ce coffret, le temps qu'elle aille aux funérailles, rendre un dernier hommage à Godrick. Enki secoue la cassette, en y collant l'oreille :

— Qu'y a-t-il à l'intérieur ?

La boîte a de quoi exciter sa curiosité. Fermée par un cadenas patibulaire, bien sûr fourni sans la clé, les chaînes qui l'encerclent hurlent l'importance que son propriétaire accorde à son contenu.

— Nous n'avons qu'un moyen d'être fixés, répond-elle. À mon retour, nous l'ouvrirons.

— Tu ne verras pas d'inconvénient à ce que j'y jette un œil entre-temps… commence Enki, cherchant déjà du regard de quoi forcer la serrure.

Camille lève les yeux au plafond. Laisser un mystère entre les pattes de ce garçon équivaut à confier la garde d'un canari à un matou boulimique : à la première occasion, il n'en fera qu'une bouchée.

— Non, lui refuse-t-elle. Pas si tu espères que je partage avec toi les secrets d'Ambre et de sa chambre noire…

Un pieux mensonge qui produit son petit effet. À la promesse de cette friandise intellectuelle, les yeux d'Enki brillent de convoitise. Elle l'a ferré, elle le sait.

Elle peut sortir la conscience apaisée.

Les secrets des morts sont en sûreté.

42 [VINCENT]

Sa Majesté des mouches

Vincent s'engage dans les hauteurs de Mons-en-Barœul, un quartier de barres HLM et de petits pavillons. Il gare sa voiture sur le parking défoncé d'un supermarché discount. En cette fin de dimanche matin, une boulangerie ouverte attire à elle les rares passants.

L'air s'enrichit de fragrances d'épices, de fumets de cuisine orientale et des cris d'une mère qui, appuyée à la fenêtre, appelle ses garnements pour manger.

Ville dans la ville, caillot multiethnique dans les artères urbaines, symbole de la mixité sociale à la française, qui trop souvent s'apparente à une ségrégation immobilière.

Un grand sac de sport en bandoulière, Vincent pénètre sous une arcade, au rez-de-chaussée d'un immeuble cyclopéen de plusieurs centaines d'appartements. Il longe les devantures de commerces abandonnés, dont les vitrines ont été tapissées de journaux jaunis par le soleil. Il s'arrête devant un ancien magasin d'instruments de musique, comme le suggère l'enseigne amputée de quelques lettres. Par la porte vitrée, il observe l'intérieur du local commercial. Vide, à l'exception de cartons affaissés et d'un panneau « À LOUER ».

Il regarde alentour. Pas de témoins. Il ouvre son sac, sort la masse, glisse une serviette sur le seuil. Il inspire, fracture le carreau bas de la porte vitrée, déblaie les éclats, puis se faufile par cette ouverture. Il récupère son sac et la serviette pleine de bris de verre qu'il rentre à l'intérieur. Enfin, il se sert des

vieux cartons qu'il démantibule pour les plaquer sur la porte d'entrée, cachant le point d'effraction et sa présence aux yeux du monde. Cela devrait suffire un temps. Dans ce genre d'endroits, lorsque les événements prennent une tournure louche, les autochtones ont appris à détourner le regard.

Vincent enclenche l'interrupteur, constate l'absence d'électricité et s'en réjouit. Pas d'alarme à craindre. L'endroit paraît désert. Le contraire l'aurait surpris. Une planque de Daedalos digne de ce nom se doit d'avoir l'air anodin. Sur la base de ce critère, celle-ci bat des records. Les rayons vides décourageraient les voleurs. L'isolation inexistante, l'absence de chauffage et la puanteur de souris dissuaderaient les squatteurs.

Son instinct le pousserait à commencer par la cave. Il n'y en a pas. Aussi se rabat-il sur les escaliers qui montent à l'étage.

Les marches le mènent à une porte close. Un cul-de-sac. Si le Banni crèche ici, il est acculé comme un rat. Peut-être même l'attend-il de l'autre côté, prêt à livrer combat.

Vincent dégaine la dague de Neith. L'arme daedalos qu'elle portail sur elle, lorsqu'il l'a rencontrée. Celle qu'il lui a confisquée. La lame aux formes cruelles lui renvoie le reflet acéré de son propre regard. Une fois encore, il fait appel à son pouvoir.

Il la plante dans le mur et l'y laisse figée, pareille à une lugubre balise. Un phare de chitine, dressé face à une mer de béton.

D'abord, rien ne se passe. Le processus peut prendre un certain temps. Puis, bientôt, du sable noir commence à sourdre du mur, à l'image d'une outre que le poignard aurait percée. Vincent ne s'est jamais habitué à ce flot abrasif, à son odeur de sang, à sa noirceur de jais, couleur d'horribles souvenirs. Il sait seulement que tant qu'il garde la main sur le manche de la dague, il reste en sûreté. Le sable suit sa volonté sans coup férir.

Quant à la sécurité des êtres qui l'entourent, c'est une tout autre affaire.

Comme s'il lisait dans ses pensées, le sable glisse sous le pas-de-porte pour investir les lieux. Vincent retient son souffle. S'il est un ennemi derrière cette porte qui se tient prêt à l'attaquer, le sable s'en prendra à lui. Assassin silencieux, doué d'autonomie. Peut-être trop. Une fois, une seule, Vincent a eu le malheur de lâcher le manche de son arme, avant que le sable ne se soit retiré. Une imprudence qui a manqué lui coûter la vie. *On ne tourne pas le dos à un animal dressé pour tuer.* Tel est l'enseignement qu'il en a retiré.

L'oreille rivée à la porte, Vincent n'entend aucun bruit de lutte. Le cliquetis sec du loquet le fait sursauter. Le sable a infiltré le fragile mécanisme de la serrure pour l'ouvrir.

La voie est libre. *Apparemment.*

La réserve ne contient qu'un stock de poussière jamais écoulé et assez de crottes de souris pour en monter un commerce. L'atmosphère pâtit d'une puanteur stagnante, que Vincent attribue à une tuyauterie vétuste et des infiltrations d'eau.

Il s'apprête à rebrousser chemin. Les rencards foireux de Neith sont devenus pour lui monnaie courante. À l'évidence, elle s'est encore payé sa tête. Sans compter que chaque minute passée ici l'expose au risque d'être découvert.

Il soupire, rengaine sa dague, quand le vol d'une mouche retient son attention. L'insecte disparaît derrière une lourde armoire aux charnières arrachées.

Le quadragénaire inspecte le meuble. Il fronce le nez. L'odeur nauséabonde a forci. Un souffle tiède lui caresse la paume lorsqu'il la passe derrière le bahut, là où la mouche a disparu. Il pousse le meuble dont les pieds raclent le sol.

Il découvre alors la cloison massacrée, comme labourée à coups de griffes. Une béance éventrée, assez grande pour un enfant. Une ouverture aux bords déchiquetés, donnant sur les

ténèbres, semblables à une sombre invitation. Que Vincent accepte.

Dague au poing, il pénètre dans l'anfractuosité à quatre pattes, s'écorchant coudes et genoux.

La pièce se révèle plus noire qu'un four. Ses chaussures font crisser un tapis de détritus. Un maigre rai de lumière effleure le plafond. Il provient des aérations du caisson de fenêtre, surplombant des vitres caillassées, des stores baissés. Vincent se retourne pour s'assurer que nul ne se faufile dans son dos, tout en reculant vers le fond de la pièce, censément vide.

Une masse au sol, trop basse pour que le faisceau de la torche l'ait éclairée, le fait trébucher. Il tombe à la renverse pour s'étaler sur un obstacle mou. Il braque sa lampe dessus… pour se trouver nez à nez avec un faciès d'épouvante…

Deux paires d'yeux laiteux, engoncés dans un front lambrissé de plaques osseuses, lui renvoient son regard, additionné de larmes de pus. Vincent étreint sans le vouloir un ventre nu de peau suintante, gonflé par les gaz telle une montgolfière intestinale. Sur le bulbe disgracieux, qui tient lieu de tête au Daedalos, s'ouvre, sur une gueule béante aux crocs translucides, comme un sourire pointu.

Avec un cri de dégoût, Vincent se rejette en arrière.

L'enseignant ordonne au sable d'attaquer cet ennemi. En vain. La substance mortelle refuse d'obéir. Constatant que le monstre ne daigne pas bouger lui non plus, l'Éveillé lui décoche un coup de pied, que la créature encaisse avec une suprême indifférence.

Les cadavres, il est vrai, font d'épouvantables *sparring-partners.*

Vincent se relève. Muni de sa masse, il écrase tout de même le front du macchabée, qui libère une nage de vers. *Pour être bien sûr.*

L'Éveillé inspecte la charogne. La cause du décès se présente sous la forme d'une poignée double fichée en plein cœur, évoquant une épingle dans une poupée vaudou. Vincent l'extirpe. Il se trouve alors en possession d'une curieuse paire de ciseaux rehaussés d'arabesques. Leur mécanisme, simple initialement, s'est enrichi d'un système d'engrenages, afin d'en décupler la morsure. Les lames semblent taillées dans un minéral opalescent. Il souhaite en éprouver le tranchant… « Aïe ! » Il suce son pouce, sourcils froncés. A-t-il rêvé ? Ses chairs se sont ouvertes avant même d'entrer en contact avec le fil aiguisé… Vincent range l'objet dans sa veste. Une arme ne se refuse pas.

Son cœur se serre, toutefois : on l'a dépossédé de sa vengeance. N'est-ce pas le cadavre de son adversaire à ses pieds ? Vincent en viendrait presque à souhaiter qu'il revienne à la vie, afin de pouvoir l'exécuter une seconde fois. Paradoxal.

Les scenarii se bousculent dans sa tête. Les projets du Banni ont dû lui attirer toutes sortes d'ennemis. La *Vigie*, la *Cour d'Unseelie* ou même un gardien désireux de mettre un terme à sa folie. Les explications au drame qui s'est joué ici abondent. L'Éveillé devra se faire une raison : sans doute n'en connaîtra-t-il jamais le fin mot.

Un détail l'interpelle, toutefois. L'objet que Neith l'a chargé de récupérer. Cette cache ne devrait-elle pas fourmiller d'instruments de musique, d'outils de luthier ? Or, ce lieu vide lui donne à penser qu'il lui reste des pièces à explorer.

Comme pour le guider, une mouche atterrit sur sa main. Elles pullulent ici. Pourtant, Vincent note qu'aucune ne butine le cadavre du Daedalos.

Alors de quoi se nourrissent-elles ?

Une goutte s'écrase sur sa joue. Vincent essuie le liquide méphitique. Il lève le faisceau de sa lampe. Une tache d'un jaune pisseux se déploie en corolle au-dessus de lui, imbibant plâtre et peinture, exsudant sa puanteur. À l'étage du dessus,

un mystère du genre poisseux attend d'être élucidé. *Comment y monter ?*

Dans un angle obscur, opposé à la fenêtre, le plafond s'est éboulé. Une ouverture se découpe, aux bords fondus, comme rongés par l'acide. Sans doute la seule entrée. *Mais comment y accéder ?*

Vincent rassemble tout ce que la pièce compte de détritus encore solides, qu'il empile dans l'angle du mur. Jusqu'à la dépouille du Daedalos, qui est mise à contribution. Une petite colline fétide qu'il entreprend d'escalader. Même alors, ses mains atteignent tout juste l'ouverture. Il peste : il va devoir abandonner derrière lui l'essentiel de son matériel. Lampe en travers de la bouche et dague à la ceinture, il se hisse à la force des bras…

Il pose son buste sur un sol visqueux, irrégulier. Tendre. Il ramène ses jambes hors du vide. La puanteur le fait suffoquer. Il prélève un lambeau de son tee-shirt déjà mal en point pour s'improviser un bandana qu'il noue autour de son nez. *Où ai-je mis les pieds ?*

Les mouches ont fondé ici leur royaume. Elles colonisent chaque centimètre carré. Elles volent en essaims bourdonnants. Elles rampent en armée désordonnée, sur le sol, les murs, le plafond… Partout où il pose ses semelles, Vincent n'a d'autre possibilité que d'en écraser, tel un monstre géant jailli d'un film nippon, un Godzilla humain ravageant la capitale d'une civilisation d'insectes…

Une civilisation très portée sur l'architecture. Car en cet instant, l'Éveillé douterait presque d'être encore sur Terre. Difficile de croire que jadis, il y ait eu ici un appartement conçu pour des humains. Les cloisons, l'enduit, tout a disparu sous les concrétions de cire organique. Comme s'il venait de pénétrer dans le vestibule d'un HLM pour termites…

Ou, selon toute vraisemblance, les quartiers d'un Daedalos souffrant du mal du pays, soucieux de reproduire son habitat naturel. Le résultat évoque un panorama post-apocalyptique,

les entrailles d'une cité reconvertie en ruche gluante, où l'agencement initial des pièces aurait été bousculé par l'ouverture d'accès farfelus.

Des somptueux bas-reliefs, dégouttant d'humeurs nauséabondes, figurent les événements célèbres d'une Histoire qui lui est inconnue. Une chronologie souterraine, intelligible seulement pour un Daedalos. L'enseignant regrette de n'avoir Neith avec lui pour l'éclairer. Il embrasse du regard des siècles d'assassinats, de guerres et de révoltes ; des cataclysmes provoqués par des titans dont on ne devine que les ombres…

L'Histoire du *Sidh*, narrée par l'un de ses artistes.

Distrait par les sculptures, il en oublie la prudence. Il ne prête pas garde à la curieuse stalagmite organique, évoquant un cactus bombé, qui semble épier ses faits et gestes. À mesure qu'il approche d'elle, regard rivé sur les bas-reliefs, la concrétion enfle, ses veines se gonflent, un suc jaunâtre commence à perler par son orifice hideux…

Soudain, avec un horrible gargouillis, la chose régurgite sur lui un jet de liquide fétide. Le torse de Vincent se retrouve aspergé de sucs gastriques. Son pull puis son tee-shirt fument et fondent… Sans doute son ventre se serait-il liquéfié jusqu'aux intestins, s'il n'avait porté un gilet pare-balles. Il le retire en toute hâte, car l'appétit de l'acide paraît sans limites.

Par terre, son gilet pare-balles se recroqueville, en exhalant une fumée pestilentielle. C'est la deuxième fois qu'il lui sauve la vie. Et la dernière, hélas.

Vincent avise d'autres stalagmites similaires. Il se promet de rester à distance.

À mesure qu'il progresse, la fétidité ambiante devient digne d'une tannerie. Et pour cause. Au plafond pendent des chaînes hameçonnées de crochets, où des vestiges nus d'hommes, de femmes et d'enfants servent de nurseries aux larves de mouches.

Sûrement de la « matière première » pour les instruments

du *Requiem*.

Tous les corps, sans exception, ont eu les mains coupées. Détail que Vincent range soigneusement dans sa mémoire.

À l'écart de cette boucherie, d'informes monticules étalent leur opulence flétrie. Pulls aux manches arrachées, pantalons percés de trous éclaboussés, fibres gorgées d'humeurs glaireuses. Les effets personnels des victimes.

Vincent éprouve une crampe au bide. Mû par une sourde appréhension, il entreprend de les fouiller, avec fièvre.

Ses mains retiennent une guenille, de petite taille. Il tombe à genoux. Il presse le tissu contre son front. Une robe, petite. L'étiquette, à demi effacée, n'est que le souvenir flou de ce qu'elle était. Elle suffit pourtant à réveiller en lui un glapissement de chien blessé.

Le vêtement que Vanessa portait le jour de sa disparition. L'étiquette que sa femme y a cousue. La confirmation de ce qu'il a toujours su : que les chairs roses de sa petite fille ont fait le bonheur des vers. Cadavre corrompu suspendu à son crochet, à l'image d'un appât auquel il aurait mordu.

Il retourne auprès des corps. Les dépouilles ont cesse à ses yeux d'être une simple accumulation de viande pour devenir une mosaïque de drames individuels. Des tragédies, sculptées dans le marbre putrescible de la chair. Une galerie de destins avortés. De portraits que des aimés, des amis, des parents ont pleurés. La compassion, sentiment que Vincent croyait avoir perdu, le percute à l'estomac.

Il reconnaît enfin les restes de sa fille, à la tache de naissance en forme de nuage sur son cou, à ses genoux qu'elle s'était écorchés la veille de sa disparition. Il la décroche. Il l'allonge, comme si elle n'était qu'endormie. Ses mains saisissent ses poignets sectionnés. Il se le promet. Il n'aura de cesse, que le corps de Vanessa ne repose en paix. En terre et *entier*.

Vincent croyait ses larmes taries. Peut-être n'étaient-elles

que refoulées. Une digue en lui cède, une crue de pleurs le submerge. Il sanglote à la manière un enfant battu, orphelin de ses dernières illusions. La douleur lui rappelle qu'il n'est qu'humain : une bête pourvue d'une âme, un animal sentimental, soumis au diktat d'un cœur déchiré.

Une conviction se raffermit en lui : les responsables paieront. Sans exception. Ni pardon. Tout à coup, comme pour tester cette résolution, lui parvient l'écho de notes de musique. Des gammes désaccordées, évoquant quelque artisan affairé à régler un instrument. Une dissonance maladroite, mais proche…

Dague brandie, Vincent remonte vers l'origine de cette cacophonie… Quel qu'en soit l'auteur, il va lui jouer un air à sa façon… Une berceuse assassine, fille du sable et du sang.

43 [CODEX METROPOLIS]

J’aurais voulu être artiste…

CODEX METROPOLIS
Section I : Crocheter les Portes de la Perception

PRÉFACE FACIALE :
La Mort comme préambule à la postérité
Par **La Garache**, chef de file du mouvement artistique
IRRÉALISTE

Curieux. Koudelka ne m’a pas encore proposé de contribuer à son CODEX. Sans doute a-t-il voulu garder la meilleure pour la fin. Délicate attention. Brave homme, très. Aussi vais-je lui faire la surprise. Ne pas décevoir les fans, important. J’imagine son cœur ému de larmes, lorsqu’il lira ma prose collée à la super glu sur un ennuyeux traité consacré à la mescaline. Pauvre Mab, style trop informatif, froid, aucune sensibilité : elle comprendra. Son texte ne pouvait rivaliser avec le mien. Grand honneur de l’avoir recyclé. Rien ne se perd, tout se transforme.

À présent, crochetons ensemble les PORTES DE LA PERCEPTION. Cette section ne pourrait être complète. Pas sans un billet de ma part. Car avec la MORT, l’AMOUR et la DROGUE, l’ART est la quatrième clé ouvrant au monde de l’invisible. À l’irréel. Au *Sidh.*

Cela dit sans dénigrer personne, mes compagnons ont le sens artistique d’un bloc de fonte. Moi seule suis qualifiée.

Soit. S'il faut éclairer vos esprits ignorants, je me dévoue.

L'artiste doit inspirer le peuple. Aussi vais-je me démocratiser pour vous…

I. L'ART SUAVE SAUVE

L'art n'est pas la cinquième roue du carrosse. Il est le carrosse tout entier. Son conducteur. Son attelage et la route qu'il emprunte pour atteindre la sagesse véritable.

Hélas, je suis une artiste incomprise. Les autres me croient folle. Je m'y suis résignée. La tragédie des génies se résume à la jalousie des médiocres.

À vous amis béotiens avides de connaissances, je fais cet aveu. Je ne suis pas folle. Semblant, je fais. Afin que l'on me fiche la paix. Que j'aie le temps de créer. Guère difficile, il est vrai. Je fais tout ce qui me traverse la tête. J'abolis le filtre moral castrateur. Je libère mon MOI du carcan social. Je brise mes chaînes. Je suis une artiste vraie. Comme disait Vilhelm Ekelund : « La solitude est un art. »

La folie ne doit être freinée. L'extravagance est la marque du talent. Seuls les pleutres prétendent le contraire. Exalté. Emporté. Extrémiste. L'artiste est tout cela.

Antonin Artaud a séjourné en asile neuf années durant. Van Gogh s'est coupé l'oreille. Richard Dadd a poignardé son père. Le génie a sa gravité propre. Elle vous dévie de la norme.

« On doit être une œuvre d'art ou porter une œuvre d'art. » Pas de moi. C'est d'Oscar Wilde. Mais je m'égare… Je vous ai convaincus. À présent, vous avez compris.

L'art est tout.

Je ne suis pas la première artiste Éveillée. D'autres, avant moi. J'en prends leur œuvre à témoin. Les portraits tourmentés d'Edvard Munch, dénonçant l'aliénation des

Dormeurs. Les paysages souterrains de François de Nomé décrivant le *Sidh.* Les créatures tourmentées de Zdzislaw Beksinski, figurant sans conteste des Daedalos. J'aurais pu citer Salvador Dali, Jérôme Bosch, Francis Bacon et bien d'autres.

Nombre de peintres artistes ont réalisé leurs plus belles œuvres après avoir obtenu la *Vue.* Exalte la sensibilité. Permet de dénicher la beauté où qu'elle soit.

« L'art de peindre n'est que l'art d'exprimer l'invisible par le visible. » Eugène Fromentin. Oui, lui aussi.

Avec mon œuvre, moi, La Garache, j'ai jeté les bases du mouvement IRRÉALISTE. Posé les fondations du pont qui relie notre culture à la Leur. Comblé le fossé philosophique entre la *Surface* et l'*En-deçà.* Entre le visible et l'invisible.

Les autres ne l'ont pas encore réalisé. Bienheureux aveugles. Mais j'ai creusé les canaux par lesquels coule l'onde de demain.

Le mouvement IRRÉALISTE est la clé de voûte du futur.

J'en suis la chef de file et l'unique représentante.

À présent que vous en avez mesuré l'importance, je ne doute pas que vous brûliez de me rejoindre. Toutefois, n'est pas un artiste IRRÉALISTE qui veut. Il est une condition sine qua non pour rejoindre ce mouvement. Vous devez dompter l'*Absinthe du Labyrinthe.*

Je connais toutes les billevesées qui se racontent sur ce divin liquide. Les mauvaises langues lui attribuent même ma folie. Bien peu ont compris ses vertus. Laissez-moi vous introduire dans le cercle restreint des initiés…

II. J'AI L'ABSINTHE ABSENTE…

Je n'ai jamais pris de drogue. Contrairement à William Seward Burroughs, j'aime créer l'esprit clair. Si le talent

s'achetait en barrette, en flacon ou en poudre, depuis le temps, les rues fourmilleraient de créateurs de renom.

Les drogues humaines sont des leurres grossiers. Ne comptez pas sur moi pour en faire l'apologie. Trop d'esprits brillants se sont échoués sur ces récifs, appâtés par ces lugubres sirènes, qu'ils ont confondues avec des muses.

L'*Absinthe du Labyrinthe* n'a rien de commun avec ces paradis au rabais. Cette splendide liqueur est une ambroisie. Un nectar. Un carburant qui permet à l'artiste aventureux de pratiquer le vol astral, de vertiger hors de son enveloppe corporelle jusqu'aux contrées du *Sidh*.

Grâce à l'*Absinthe,* j'atteins la transe qui me permet de créer. Mon esprit voyage, lié à mon corps par un curieux fil lumineux. La chair dont je me dévêts fonctionne en pilote automatique. Elle peint ce que mon âme voit. Cela peut sembler facile. Il n'en est rien.

Vous pourriez croire que je divague. Des Éveillés plus sages que vous ne le serez jamais ont attesté du contraire. Les lieux que je peins existent. Ils appartiennent au *Sidh,* jusque dans leur moindre détail. Le Thaumaturge vient contempler mes toiles de longues heures durant. Rôde en a brûlé plusieurs. Venant de cette indécrottable barbare, c'est presque un compliment. Une performance. Un *happening*.

Scion Saint-Pol-Roux : « L'art véritable est anticipateur. »

Auquel cas, je suis la plus grande artiste à avoir foulé cette terre. Et encore, je minimise. Compares à moi, même les plus grands précurseurs sont en retard.

Car moi, j'ai percé le secret de l'avenir…

Mes toiles ne reflètent plus seulement d'étranges panoramas ou des silhouettes contrefaites… Mon pinceau a gagné en précision. Mon œuvre, en maturité.

Mes compositions reflètent désormais des visions du futur. L'onde du temps se mêle aux peintures de ma palette.

Sensei m'oppose que c'est impossible. N'est-il pas le plus mal placé pour juger de mes toiles ? Les Chasseurs qui les ont contemplées ont blêmi. Certains croient que je me moque d'eux. Machine a menacé de me casser le bras. Il croit que je me rends dans l'*En-deçà* en cachette. Que j'ai trouvé un accès secret, que j'utilise à mon seul profit. Il a voulu m'en faire avouer l'emplacement. Par la torture. Il m'aurait tuée si Vénéneuse ne l'en avait empêché. Elle est si attentionnée. Elle s'intéresse beaucoup à ce que je peins. Elle m'a acheté plusieurs toiles, à condition de ne jamais dévoiler ce qu'elles représentent. Ma gentille mécène…

Alors motus et bouche cousue. Je me bornerai à évoquer la toile à laquelle je travaille en ce moment… Sûrement mon œuvre majeure…

J'ai vu le présage d'une catastrophe. Un clan d'êtres aux cheveux rouges, exterminés jusqu'au dernier. Une femme borgne sacrifier un enfançon. Un guerrier défiguré prier un dieu endormi.

J'ai frémi devant le spectacle d'une ville entière tirée de son sommeil séculaire pour atteindre l'Éveil. Le béton s'ouvrir sur des entrailles d'acier.

J'ai suivi un temps les étapes d'un périple téméraire dans l'*En-deçà*, puis dans le *Sidh,* en compagnie d'un quatuor de héros appelés pour une quête insensée.

J'ai tremblé lorsque notre ville, Lille, a sombré dans un gouffre sous mes yeux. Le chœur de millions de voix chutant de concert dans le silence des ténèbres.

Je veux percer le secret des obscurs événements à venir.

Car Fiodor Dostoïevski a raison.

« L'art sauvera le monde. »

III. DES ARTISTES TRÈS *VELVET UNDERGROUND*

Les artistes sont pauvres. Les pauvres sont artistes.

La pauvreté est un terreau fertile pour les arts. Jean-Michel Basquiat, Simon Mathurin Lantara… Autant d'exemples. Quand il n'a rien, l'artiste a tout. Il est obligé d'inventer le merveilleux qui lui manque, la beauté qui fait défaut. La vraie liberté commence avec le dénuement. Elle finit avec le confort.

À ce titre et à bien d'autres, les Daedalos comptent parmi les artistes les plus libres et les plus talentueux qui soient. Pour en douter, il faudrait être aveugle ou inculte.

Artistes et artisans daedalos forment l'un des corps de métiers les plus respectés de l'*En-deçà* et probablement du *Sidh*. Malheureusement, je ne découvre leur travail qu'à travers les objets pillés, vandalisés que daignent me rapporter les moins frustes de mes compagnons. J'ai l'impression parfois d'être un pêcheur qui s'émerveille de remonter des babioles dans ses filets, tandis qu'à des milles sous sa barque gisent les trésors vierges de l'Atlantide.

L'art et l'artisanat daedalos enfièvrent mes nuits. Chefs-d'œuvre audacieux qu'il me reste à découvrir. La clé sans doute qui me permettra de porter mon travail à son paroxysme. L'oxygène indispensable pour alimenter la flamme de mon génie.

C'est un autre monde qui nous attend. Un échange culturel sans précédent. En comparaison, le Siècle des Lumières paraîtra éteint, la Renaissance semblera mort-née…

L'Arcadie. L'Eldorado. Le Jardin des Hespérides. Le Sidh nous *tend* les bras.

Le *Sidh* sera la clé de notre renouveau. De quoi ressusciter notre art corrompu par le consumérisme. De quoi rendre de la couleur à nos rêves de plastique, de la chaleur à nos chimères de carbone, de la valeur à nos aspirations lyophilisées.

De la sève dans nos veines taries.

Leur art est encore pur. *Leur* art est vierge de notre souillure.

Leur art est passion, aphrodisiaque de l'esprit. Nous avons besoin de lui pour rendre quelque raideur à nos élans mous, quelque turgescence à nos cervelles flasques.

La jouissance de l'âme. Nous l'avons oubliée avant d'y goûter. Notre ardeur de pénétrer le monde avec l'aiguillon de l'esprit, d'explorer sa profondeur…

Notre art se meurt. Qu'est-ce qui n'a pas été dit ? Qu'est-ce qui n'a pas été fait ?

Notre planète agonise. Mes amis qui chassent les Daedalos me font rire. Ils prennent le problème à l'envers. Ils sont absurdes. Ils ressemblent à des marins qui tentent de chasser les poissons à bord d'un cargo qui prend l'eau de toutes parts…

Quand la sagesse élémentaire commanderait de quitter le navire.

OUVERTURE EN RUT MINEUR : Voir la Nouvelle Byzance et mourir…

Il est une tradition chez les artistes. De partir en pèlerinage, vers les pôles culturels. Berlin, Paris, New York, Rome, Vienne… Le talent appelle le talent, comme la matière dans le vide sidéral. Je voltige de plus en plus loin, de plus en plus longtemps… Je me sens irrémédiablement attirée par un magnétisme souterrain…

Pour mon prochain vol sous *Absinthe,* à la demande de Vénéneuse, j'ai choisi de me concentrer sur une région du *Sidh* en particulier… Un lieu où même mes téméraires compagnons regimbent à aller. Gageons que j'en ramènerai une toile qui surclassera toutes les autres. J'aurai loisir de vous en reparler…

« La Garache »,
Pilier, Portraitiste et égérie de la *Vigie*

[Note de l'archiviste : en raison d'un grand nombre de demandes, auxquelles hélas je ne puis répondre, je me vois contraint d'épingler ici une petite note. Ce texte de La Garache n'a pas de suite : alors veuillez arrêter de me la réclamer. Aux plus jeunes, je rappelle que La Garache n'a jamais fini la toile mentionnée ici. À « voler » trop loin, son corps a plongé dans un coma profond. Une chambre spéciale du dispensaire lui est réservée, depuis des années… Libre à vous de lui rendre visite et de veiller sur son long sommeil…]

44 [CAMILLE]

Dies Iræ

Les jardins de FiCaBa. Un champ de ruines alanguies, sur lit de pourriture. Une végétation empoisonnée, nature corrompue par les émanations de la ville, pandémonium de pollution que même les insectes évitent. Un décor post-apocalyptique. *Un avant-goût du futur que nous nous fabriquons.* Les ronces engloutissent des décombres moussus, des arches de briques branlantes. Des portes ouvrant sur le ciel et le vide.

Les *Vigies* confient leurs morts à cette terre imbibée de toxines, dans l'espoir peut-être de les voir se relever en zombis. *Compte tenu de la concentration en merdes chimiques, ce ne serait qu'une moitié de surprise.* D'une vigne vierge cramoisie, aux feuilles d'un rouge aussi vif que des tranches de carpaccio, émanent des remugles de viande fanée et de regrets.

Camille piétine l'herbe jaune, afin de rejoindre la clairière où se déroule la cérémonie. Elle la prend en cours de route et s'installe au fond, discrète.

Les obsèques touchent à leur fin. *Vivre vite, mourir jeune, faire un beau cadavre.* Des trois préceptes de James Dean, Godrick n'aura dérogé qu'au dernier. Pas de corps à inhumer. À la place, ses compagnons ne confient aux vers que les effets personnels du mort. Tel un lugubre garde-meubles, loué jusqu'au jugement dernier.

Sur une large solive en bois, ses vêtements préférés ont été disposés de sorte à évoquer une silhouette humaine,

recroquevillée en position fœtale. Ainsi Godrick quittera-t-il ce monde comme il y est entré. Métaphoriquement, du moins.

À l'aide de cordes, des Chasseurs font descendre ce corps de chiffons au fond du trou, où l'attend déjà une statuette de terre cuite, figurant la déesse-mère Dagda. Bientôt, des rochers viendront garnir cette tombe, à l'instar d'un tumulus miniature. Puis un arbre y sera planté, afin que la vie se nourrisse d'une autre graine de mort, dans le respect des traditions païennes.

Sensei s'avance devant la *Vigie* réunie. Ses yeux, couverts d'une taie aveugle, s'attardent sur chaque visage. Le sien ressemble à une stèle de marbre. « Ne soyez pas tristes, dit-il. Nous confions le corps de Godrick à la terre. Son souvenir, lui, habite nos cœurs. » Son discours est bref, comme la vie elle-même. Sa voix vibre en eux, faisant écho à leur peine. Ses mots sont un baume sur leurs plaies ouvertes comme cette tombe. « Les croyances sont des fleuves. L'océan dans lequel elles confluent s'appelle le silence. Il n'est de vraie communion que dans la mort. La violence qui nous éloigne, un jour nous rassemble. » Camille lutte pour ravaler ses larmes. Forge renifle. Sensei reste calme, en surface. Seuls les muscles de ses joues trahissent, par instants, les tensions profondes qui le tiraillent. « La lumière existe dans l'obscurité. Tout est affaire de point de vue », conclut-il, avant de reprendre sa place.

Camille sent la grosse pogne de Forge atterrir sur son épaule. Il bredouille pour elle quelques mots de réconfort, maladroits. Elle essuie ses pleurs. Gêné, il s'apprête à la laisser. Elle le tire à elle pour se réfugier dans ses bras. Elle chiale au creux de son épaule, elle s'abandonne. L'armurier rougit jusqu'à la racine des cheveux.

Puis vient l'heure de combler le trou, d'ensevelir l'homoncule de chiffons censé représenter le disparu. L'honneur de la première pelletée de terre échoit à Sensei. Ensuite, chacun jette la sienne, dans une course contre les

parois boueuses de la fosse qui menace de se reboucher, avec ou sans aide. Car FiCaBa veille jalousement sur ses morts.

La tombe recouverte évoque un lit fraîchement bordé, où Godrick dormira du dernier sommeil. Après un ultime hommage, les Vigies quittent en silence la clairière aux morts pour rejoindre le banquet funéraire dressé non loin sous une tonnelle.

À table, l'humeur des convives s'accorde mieux au boire qu'au manger. Les assiettes restent vides, au contraire des verres.

Chacun honore le défunt à sa manière. Forge se brûle le bras au briquet, geste qu'il répète à intervalles de six minutes, suivant le rituel que les motards appellent « feux de l'enfer ». Sensei peint un portrait de Godrick, diluant son aquarelle dans l'eau-du-dernier-moment – la *Matsugono-mizu*, que les Japonais versent sur les lèvres des morts.

Camille, elle, coupe court à ces libations. Des affaires pressantes l'appellent. Elle se retire pour rejoindre Enki.

La Recrue traverse à bonne allure les jardins de FiCaBa, où poussent toutes sortes de choses. Dont certaines, avec un effort d'imagination, pourraient passer pour de la végétation.

D'autres non.

— Psst, petite *guéchotte*[44]*…,* appelle une voix suave.

Camille croit voir l'ombre d'un arbre bouger. Excepté qu'aucun arbre, pas même les spécimens qui poussent ici, n'est supposé arborer de sourire aussi dentu.

— Le Craqueuhle ! Que faites-vous ici ?

Le Streum secoue sa cape pour la débarrasser des brindilles

qui la camouflent. Il s'étire avec une volupté féline. Ses articulations craquent comme du bois sec. Combien de temps est-il resté immobile ?

— Me suivez-vous en permanence ?

— Est-ce une *chîreye*[45] d'accueillir un ami ? se vexe-t-il. Pour qui me prenez-vous ? Voyons, bien sûr que oui je vous suis ! S'il vous advenait malheur, je m'arracherais le cœur, dit-il d'une voix sucrée, à rendre vos oreilles diabétiques.

— Je vous ai appelé pourtant, la nuit dernière. Où étiez-vous passé ? lui reproche-t-elle.

— J'avais rendez-vous avec un indicateur. Le *mioux* de l'*En-deçà* pour tout dire. D'où ma visite. J'ai en ma possession des informations cruciales qu'il faut que… Mais que vois-je ? Seriez-vous blessée ?

— Mes amis et moi étions tous en danger, le blâme-t-elle. Et vous n'étiez pas là.

Le Craqueuhle se frappe la poitrine, durement.

— Imbécile…

Il empoigne le tronc rugueux d'un pin, qu'il martèle de coups de tête.

— Idiot… Crétin… Stupide…

L'arbre vacille, proche de tomber, à mesure que le Craqueuhle creuse dans son écorce un trou sanglant. Son visage, peu avenant au naturel, semble effectuer une mue sanglante, une transition visqueuse vers une nouvelle laideur.

— Peut-être que cela suffit… commence la Recrue. Arrêtez… Arrêtez, je vous en prie. Je vous pardonne.

— Vous êtes trop bonne, Demoiselle Camille. Je ne mérite pas votre indulgence, bafouille le Craqueuhle, en déposant sur sa peau de nacre un baisemain dégoulinant.

L'Éveillée réprime un haut-le-cœur.

Le Daedalos semble en proie à une vive agitation. Il paraît

chercher une solution. Il se griffe le front, comme s'il s'apprêtait à s'arracher la cervelle, à la presser comme un citron pour en extraire une idée. Camille l'en croit capable, littéralement. Au lieu de quoi, il claque des doigts :

— Je sais comment prévenir un tel drame de se reproduire… Camille, je vais vous offrir le moyen de m'appeler en toute occasion… Un privilège qui n'a été *bayé*{46} qu'à une poignée de personnes… Écoutez. Il vous suffit de répéter mon nom à trois reprises. Vous devez regarder votre propre reflet, droit dans les yeux. N'importe quelle surface réfléchissante conviendra. En revanche, j'insiste…

Son regard fixe, dénué de paupières, incommode Camille l'espace d'un instant.

— … Quoi que vous voyiez. Quoi que vous entendiez. Vous devez répéter mon nom. Non pas une. Ni deux. Mais bien trois fois. À cette seule condition, j'apparaîtrai.

La jeune goth acquiesce, amusée. Le procédé semble enfantin. Pourquoi insister ?

— Il existe une dernière condition. Établir un lien entre nous. Pour cela, il est recommandé d'échanger un effet personnel. Plus l'objet sera proche de vous, moins notre connexion psychique souffrira d'interférences. De mon expérience, rien ne vaut un *caille* de corps… l'assure-t-il en fourrant deux griffes dans sa gueule.

Il s'arrache une dent jusqu'à la racine, qu'il tend toute sanglante à Camille.

— Hem. Merci.

L'Éveillée se contente de se trancher une mèche de cheveux, avec son couteau à cran d'arrêt. Le Craqueuhle remise la boucle dans un pendentif à fermoir, une œuvre délicate pendue à son cou décharné.

— Ainsi, vous serez toujours près de moi. Vous me gâtez, *druwe*{47} Camille.

Le Daedalos exécute une courbette tarabiscotée.

— À présent, poursuit-il en se rengorgeant telle une vessie, vous vous demandez peut-être le motif de ma visite… Tenez-vous bien… Je sais de source sûre que le Marchand de Sable, notre ennemi commun, va sous peu attaquer la *Vigie*. Pour une nouvelle !

— Mais enfin, Craqueuhle, réveillez-vous ! Votre tuyau est éventé ! Nous avons DÉJÀ été attaqués ! L'un des nôtres y a laissé la vie ! Nous venons de l'enterrer ! Vous avez un siècle de retard !

— Oh… C'est… fâcheux.

Le monstre se grignote un doigt jusqu'à l'os, perplexe.

— Votre ami est mort, vous dites ?

— Oui !!

— Je veux dire : irrémédiablement, irrémissiblement, mort ?

— Parce qu'il existe d'autres façons de l'être ?!

— Hé bien… Passons. Ce que vous dites n'a aucun sens. Mes informations sont formelles : votre ami est toujours en vie. Il se trouve ici. Nous ne *pinchons* pas de la même personne. Le Marchand de Sable n'a pu causer aucun mal à cet individu : il n'en soupçonne pas même l'existence ! Nous avons une longueur d'avance. Il s'agit d'un héritier de la malédiction. Un parent éloigné, dont la trace m'aura donné beaucoup de fil à retordre.

Le Craqueuhle se caresse le menton.

— Réfléchissez. Notre succès en dépend. Personne, à votre connaissance, ne s'est comporté étrangement, dernièrement ? Compulsions, hallucinations ? Absences, évanouissements ? Faites violence à votre mémoire, très chère. Il importe que nous nous chargions de ce *petzouille* avant le Marchand de Sable…

Camille songe aussitôt à Enki. Un nœud lui serre la gorge. Elle n'a jamais oublié de quelle sinistre manière le Craqueuhle s'est « chargé » des *Voces del Laberinto*, dans leurs loges. Quelles que soient les affres de cette malédiction, le remède dispensé par le Daedalos ne semble guère plus doux.

— Cela ne me dit rien, ment-elle. Mais à supposer que je le croise, comment comptez-vous agir ? Allez-vous l'aider ? Ou le trucider, comme vous l'avez fait de ces musiciens à l'Aéronef ?

Le Craqueuhle tressaille sous cette accusation.

— Voyons Camille, je ne suis pas un *graoully*{48} ! s'exclame-t-il avec une grimace pointue. Ces pauvres saltimbanques étaient, hélas, infectés au-delà de tout espoir. Je les ai soulagés au mieux. C'est très indélicat de votre part de me rappeler cette tragédie. Soyez sans crainte : l'individu que nous cherchons est un parent éloigné. Son cas relève de la malédiction superficielle, de l'enchantement de seconde main. Je suis certain de pouvoir le sauver…

— Vous pouvez compter sur moi.

— Cet enthousiasme vous honore…

Il se redresse, brusquement aux aguets.

— Je vous laisse, vous avez de la *dième*. Vous êtes décidément très demandée…

Il disparaît dans l'ombre d'un cyprès, dans un tourbillon d'herbe coupée et de rosée.

Camille entend des branches craquer derrière elle.

— Salut Cam'. Encore à causer toute seule ?

La jeune femme frémit : depuis combien de temps cet énergumène espionne-t-il leur conversation ? Elle se compose un air aimable, puis se retourne.

— Salut Zed.

Le grand échalas grunge lui rend son sourire. Ses dents brunes, de guingois, évoquent un accident dans un cimetière.

Le vent emmêle ses cheveux longs et crasseux. Ses yeux bleus donnent en permanence l'impression de fixer un point situé un mètre plus loin que son interlocuteur. Sa voix traînante rappelle le timbre nasillard d'un gramophone.

Au fil des ans, Zed est devenu l'homme à tout faire de FiCaBa. L'exécutant des basses œuvres. Le valet des gueux. Le majordome des marginaux.

— Godrick était la seule personne à me parler, poursuit-il. Il me manquera.

Ne sachant que dire, Camille opine du chef. Zed demeure l'unique Dormeur que compte la *Vigie*. La solitude est pour lui une vieille amie.

Aujourd'hui, il arbore un habit de croque-mort. Ou du moins, ce que son esprit brumeux imagine tel : un ensemble disparate de pièces d'uniformes et de costumes, sans cohésion aucune. Son gilet rapiécé, de trois tailles trop court, laisse entrevoir un ventre maigre et menace de l'étrangler. Il a supervisé tous les détails matériels de l'enterrement. Ses yeux sont rouges d'avoir pleure.

Un détail retient brusquement l'attention de Camille. La cigarette noire, au pedigree douteux, entre ses lèvres gercées. Une sèche roulée dans ce même papier sombre que le mégot fumant trouvé sur son palier, le soir où quelqu'un a écouté à sa porte son tête-à-tête avec le Craqueuhle. Tiendrait-elle son espion ?

— Du coup, les conversations des autres t'intéressent, Zed ? croasse-t-elle.

Il hoche la tête mollement.

— Je ne juge pas…, ânonne-t-il.

Elle frissonne. *Il sait.* Que Zed soit un Dormeur n'y change rien. Certes, il n'a pu entendre les répliques du Craqueuhle. Mais Camille redoute que les siennes suffisent à lui mettre la puce à l'oreille. *Il sait que je suis en contact avec un Daedalos.*

L'ironie du sort fera-t-elle qu'elle soit bannie, comme Parsifal ? *Comment me tirer de ce mauvais pas ?*

— Crache le morceau. À qui en as-tu parlé ? demande-t-elle.

— Personne, répond-il avec un rire niais.

Ce benêt espère-t-il la faire chanter ?

— Qu'as-tu entendu ? s'enquiert-elle.

Dans sa poche de veste, ses doigts étreignent le manche du couteau.

— J'saurais plus dire. Moi aussi, ça m'arrive souvent. De me parler pour m'sentir moins seul, avoue-t-il. Maintenant qu'Godrick est parti, ça m'arrivera encore plus souvent…

Zed fond en sanglots. Elle soupire. Elle le prend dans ses bras. Le junkie coule du nez et bave sur sa manche.

— J'ai vu qui l'a tué, pleurniche-t-il. Personne me croit. Parce que je suis un Dormeur… Pour ça qu'je me suis tiré de leur banquet de cons. J'aime mieux être seul qu'entouré de gens qui m'méprisent…

Camille lui caresse le dos. Elle l'invite à se confier.

— J'l'ai vu… Un humain, la quarantaine. La gueule rouge comme un cul de babouin… Godrick a dû lui donner une giclée d'là gazeuse que j'lui ai ramenée… J'ai essayé de le rattraper, trop rapide. J'ai alerté les autres, trop cons, aucun m'a cru… Y s'prétendent Éveillés, mais z'ont encore du caca plein les yeux…

Et s'il disait vrai ? songe Camille. N'est-elle pas bien placée pour savoir que Zed jouit d'un étrange talent : celui d'être au mauvais endroit, au mauvais moment ?

Elle lui promet de mener sa petite enquête, avant de déposer un bécot sur sa joue et de prendre congé.

La voix de Zed, dans son dos, la fait sursauter :

— Au fait, c'est qui le Craqueuhle ?

45 [LE MARCHAND DE SABLE]

Mélodie en sous-sol

« Des doigts de fée. »

Telle était la réputation du luthier qui tenait autrefois cette échoppe. Sans doute ses clients auraient-ils été choqués d'apprendre combien cette renommée approchait de la vérité. Ici se vendaient les meilleurs instruments. Des œuvres délicates, sensuelles. Ensorcelées.

Depuis, le magasin a fermé. En raison d'une sombre affaire, à présent oubliée. De cette gloire passée ne subsiste qu'un squelette vidé. Des locaux délabrés, coincés sous la masse morne d'une barre HLM, semblables à un fossile prisonnier d'une strate sédimentaire.

Pourtant, toute magie n'a pas quitté ces lieux. Une présence demeure. Celle du dernier témoin des jours heureux où la clientèle se bousculait.

Il s'appelle Morten. Il exerce le métier de luthier. Il est immigré.

Il vient du *Sidh*.

De tout temps, les artisans humains ont voulu s'attirer la bénédiction des fées. Les forgerons celtes invoquaient l'esprit de Gofannon. Au Moyen Âge, les boulangers laissaient dans leur cave des miches de pain, à l'attention des lutins, afin qu'ils éloignent la vermine de la farine et du grain.

D'innombrables légendes font état d'artisans malades, menacés de faillite, incapables de travailler qui, au lendemain

d'*Imbolc, Beltaine*, *Lugnasad* ou *Samain*[49], découvrent leur atelier rempli d'une merveilleuse marchandise, leur assurant richesse et prospérité.

C'est le lot des vieilles histoires que d'être déformées. Quelques inexactitudes se sont faufilées dans ces récits. Par exemple, elles oublient parfois de mentionner le prix exigé par les fées en échange de leurs services. De plus, elles laissent entendre que farfadets et gnomes ont depuis déserté les villes. Alors que rien n'est plus faux.

Aussi les Dormeurs devraient-ils se méfier des souhaits qu'ils formulent, à la faveur de la nuit. Le pire qui puisse arriver à leurs prières n'est pas de rester sans réponse. Mais plutôt d'en recevoir une, d'un mauvais destinataire. Les murs ont des oreilles. Les Daedalos réservent toutes sortes de projets aux hommes et aux femmes assez désespérés pour accepter leur aide.

C'est ainsi que Morten a rencontré le propriétaire de cette boutique. Un brave homme criblé de dettes, à la suite d'une longue maladie. En en un rien de temps, il a rattrapé son travail en retard. Le Dormeur a cru à un miracle. Il a aménagé un coin de son atelier tout exprès, où laisser son « ange gardien » œuvrer pour lui. Morten y gagnait un toit, à manger et l'accès aux outils indispensables à son métier. Une association mutuellement profitable.

Bientôt, les commandes ont afflué de toute la ville, puis de la France entière. C'était le bon temps. Cela ne pouvait durer.

Lorsque ses clients ont commencé à s'ôter la vie, les uns après les autres, l'humain a senti sa chance tourner. Morten n'avait guère le choix. En tant que Daedalos, il est assujetti à des besoins vitaux. Ses instruments maudits le nourrissaient, pompant le Chi des musiciens.

Convaincu d'avoir conclu un pacte avec Satan, le gérant très croyant a bouté le feu à ses instruments, avant de disparaître pour se soustraire à ses créanciers.

Et Morten s'est retrouvé seul.

Le local sinistré n'a jamais été remis en état. Aucun repreneur ne s'est présenté. Aussi Morten s'est-il cru libre d'opérer certains « aménagements », en vue de rendre les lieux plus conformes aux critères de confort d'un Daedalos.

À travers les bas-reliefs de cire qu'il a modelés sur les murs de son atelier, Morten a souhaité rendre vie au souvenir de sa contrée natale : les *Terres-trempées de Tollund-Fen*. Une désolation fouettée par les vents glacés et les embruns, où un peuple de guerriers et de marins bataille contre les mers gelées, hantées de créatures vomies de la nuit des temps. Ses sculptures, exécutées de mémoire, figurent des navires pris dans la tourmente, des coques de bois éventrées par des Léviathans abyssaux ou bien encore la figure burinée d'un dieu à chevelure d'algues, Njörd, maître de l'océan et des vents.

Morten saisit un crâne humain posé sur son établi, pour y prélever une gorgée de calvados. Pas plus. De quoi oublier les articulations douloureuses de son exosquelette et les entailles de ses appendices tactiles. Voilà des lustres qu'il travaille sans relâche à sa dernière commande.

Une demande atypique pour laquelle il a dû promettre diligence et discrétion. Des instruments confectionnés à partir d'êtres humains. Morten suspecte le caractère interdit de cette entreprise. Toutefois, pourquoi s'en soucier ? Le blâme en incombe à son commanditaire. Lui, Morten, n'est que l'exécutant. De plus, il juge ce défi digne d'un artisan de son talent. Et la somme convenue pour ce travail est par trop alléchante.

Sitôt payé, il rejoindra ses terres natales. Son exil dans le *Tir na mBéo* n'a que trop duré. La Terre des Hommes n'est pas le pays de cocagne espéré. Rien qu'un mirage de plus.

Il lui arrive de songer à sa famille, laissée au pays. Il regrette d'être venu ici. Il les a quittés en leur promettant de faire fortune. Il a vite déchanté.

Le *Tir na mBéo* n'a rien d'un Eldorado. Des Daedalos s'y entretuent pour un quignon de pain. La pègre gère d'une main de fer ses affaires frauduleuses : prostitution, racket, ateliers clandestins…

Heureusement, cette commande providentielle le rendra riche ! Le salaire de plusieurs vies. Il pourra rejoindre les siens en héros et les arracher à leur misère.

De penser à ce pactole, l'artisan en a l'eau à la bouche. Il fait claquer ses mandibules ankylosées. Il crève de faim. Une fringale obscure qu'il n'éprouve que depuis son arrivée dans le Séjour des Hommes. Un besoin viscéral et fatal : le Mallogène.

Il regrette l'époque où cette appétence lui était inconnue. Tuer des créatures pensantes pèse sur sa conscience, quand bien même s'agirait-il d'un impératif vital.

Tout le blâme en revient au Mallogène. Une maladie dont la *Cour d'Unseelie* masque l'existence afin d'attirer des flots de migrants dans le *Tir na mBéo.* De les leurrer pour mieux servir ses trafics. Une vérité que Morten n'a apprise que trop tard.

L'univers a ses lois, que le luthier a découvertes à ses dépens. Il était naïf de croire que les frontières entre les mondes demeuraient sans surveillance. Lors de leur traversée d'une dimension à l'autre, les émigrés ont contracté la lèpre de la *Mondalisation* : le Mallogène.

Lentement, cette réalité d'adoption les rejette, tels des étrangers en situation irrégulière. Des clandestins, aux yeux des lois d'airain du *Multivers.* Leur seul espoir de survie consiste à usurper l'identité de ses occupants légitimes. À voler leur Chi, leur titre de séjour sur cette terre.

Sans quoi, Morten et les siens pourrissent sur pied, à mesure que le Mallogène escorte chacune de leurs cellules à sa dernière frontière : celle de la Mort.

Le luthier jure dans ses barbillons. Il inspecte, de ses yeux à facettes, la pièce qu'il menuisait. Un coup de rabot malheureux a bien failli ruiner le labeur d'une journée entière. Il doit se montrer plus attentif et cesser de rêvasser.

Son client s'est montré plus que patient. Il ne tolérera nul délai supplémentaire.

Cette commande a failli le rendre fou. Le choix des matériaux, surtout. Difficile de prétendre à une production de qualité en usant de si piètres matières premières. Les humains, pouah, quelle camelote !

Leurs os, leur peau, leurs boyaux. De la merde pour parler franc. Les saletés dont ils se gavent les abîment. Leur cuir, fragilisé par les graisses, cède à la moindre traction. Leurs boyaux n'ont pas la souplesse requise… Et leurs cheveux ! Plus belle pilosité pousse sur le cul d'un auroch !

Combien de corps dépiautés, avant d'achever ne fut-ce qu'un prototype médiocre ? Des piles de cadavres, avant d'aboutir à une première pièce « convenable ». Même alors, cela n'a pas suffi. L'instrument, soumis aux accords du *Requiem*, a volé en échardes.

Jusqu'à ce que le luthier élabore le bon vernis, une formule concoctée à partir de sa salive. Sous son menton, une deuxième gueule, flanquée de mandibules, suinte un mucus sirupeux. Cette substance vitrifie les chairs flasques des Dormeurs. Trois couches sont nécessaires pour leur conférer la dureté du bois.

Le Daedalos sent l'épuisement le gagner. Une incommensurable fatigue accumulée. Pour tenir les délais, il a cru bon de prendre un associé. Un accordeur de renommée. Cependant, il a dû s'en « débarrasser ». Cette crapule a osé

proposer à Morten de trahir son client et de vendre les instruments maudits au plus offrant. Il devait agir.

Ce n'était pas un cas isolé. Déjà, sa précédente apprentie, une Ophiure qu'il a pourtant sauvée du tapin, a eu le front de s'échapper en lui dérobant une lyre de toute beauté. Si d'aventure il croise le chemin de cette coquine, il lui rompra la nuque.

Serait-il le dernier Daedalos de cette ville pourvu d'une once de fierté professionnelle ? Désormais, il se le tient pour dit : mieux vaut œuvrer seul.

Morten apporte les dernières finitions à un violon. Il règle les vertèbres du manche, saisit un tibia-archet, éprouve la douceur de la mèche, en cheveux d'or. Il ajuste ses binocles afin de lire la partition sur le pupitre. Un accord du *Requiem*, pour tester sa création. Il effleure les cordes, qui chatoient de leur éclat absinthe.

Ses croquis s'envolent, poussés par un vent soufflant de nulle part. Vibrations si basses qu'elles font trembler la réalité sur ses fondations. Ses mandibules s'écartent sur un sourire de pure satisfaction. Celle du travail accompli.

S'il se souciait de lui-même comme de ses violons, peut-être Morten aurait-il repéré la silhouette qui se fond dans son dos. Ses yeux globuleux se voilent soudain. Puis il s'effondre sur son bureau, assommé par le manche d'un poignard…

Le Daedalos se réveille suspendu à un crochet, partageant l'apesanteur des cadavres de ses victimes. Lui, l'artisan de renom, le voilà traité telle une marchandise au rabais. Quel scandale ! Il se débat.

Plusieurs appendices tactiles manquent à ses poignets. Ses outils de travail, on les lui a amputés ! La mort eût été plus douce ! Ses mandibules suintent de venin.

Morten dévisage l'intrus, un humain, aussi laid que tous ceux de sa race, occupé à voler ses outils qu'il réunit dans un grand baluchon.

D’un sac de sport, cet odieux cambrioleur tire un petit jerrican. Il arrose d’essence la précieuse commande de Morten, son chef d’œuvre, l’intégralité des instruments de son atelier. Son ticket-retour pour les *Terres-trempées de Tollund-Fen*. Pour revoir les siens. Les mettre à l’abri du besoin. L’artisan hurle, pleure, menace.

Alors seulement l’humain semble noter sa présence. Il suspend ses travaux de pyromane pour se porter auprès de lui.

La très petite expertise de Morten, en matière de physionomie humaine, ne l’empêche guère d’identifier l’émotion qui anime son détrousseur. Pour qui a grandi à *Tollund-Fen*, la haine est une vieille amie que l’on apprend à reconnaître en toutes circonstances. Le Daedalos ne comprend pas un traître mot de ce que baragouine l’étranger.

Mais la dague dans sa main, elle, se passe de traduction…

À l’image de ses violons, Morten fera montre d’une durabilité exemplaire, roucoulant de belles notes toute la nuit, jusqu’à l’aurore.

Des notes de douleur. Celles de son propre requiem.

46 [CAMILLE]

Une boussole pointant sur les emmerdes

Les toits de l'ancienne aciérie se découpent en dentelle de crépuscule. Le soleil couchant n'effleure que la cime des bâtiments, tandis que les ombres paraissent surgir du sol. Comme si la nuit jaillissait des entrailles de la ville, de ses caniveaux et de ses soupiraux, qu'elle escaladait les façades de ses doigts crochus, jusqu'à toucher le ciel.

Camille traîne Enki, convalescent, dans les couloirs de FiCaBa. Il la suit sans se plaindre, malgré la pâleur extrême de ses traits. Elle a tenté de le raisonner, en vain. Lorsque le jeune homme flaire la piste d'un mystère, rien ne saurait l'en détourner. Soit. Qu'il l'accompagne.

En l'absence de Camille et malgré la promesse qu'il lui a faite, Enki s'est évertué à tenter d'ouvrir le coffre de Godrick. Sans succès. Jusqu'à ce que la jeune femme le prenne la main dans le sac et lui passe un savon.

À présent, ils sont en quête d'outils, afin d'en forcer la serrure. Ils savent où en trouver.

Ils pénètrent dans l'atelier de Forge, caverne d'Ali Baba de l'outillage. Parfum de graisse et d'acier huilé… Un dédale de machines empilées, cimetière de mécanique morte attendant sa résurrection entre les mains de l'apôtre barbu, officiant pour l'Église de la bielle et du piston.

Entre les carcasses piquées de rouille, Camille et Enki se faufilent. Ils profitent de ce que les autres picolent pour

s'introduire en douce dans ce sanctuaire de la bricole.

— Aide-moi à fouiller ! murmure Enki. Il nous faudrait une pince-monseigneur, un marteau et un burin…

Ils cherchent de concert, Enki avec méthode, Camille avec un air de chipie, sans bouder son plaisir de braver l'interdit.

La Recrue se laisse facilement distraire par un coffre dissimulé derrière des plaques de tôle rivetées, lequel titille sa verve fouineuse. La serrure lui oppose une résistance toute symbolique, eu égard à l'antiquité du modèle, suffisant peut-être pour dissuader un Mérovingien paresseux.

À l'intérieur, une vitrine abrite un râtelier sur lequel trône une arme dont Camille a souvent rêvé. L'arme d'Ambre. Son aspect, oscillant entre organique et mécanique, exerce sur elle une subtile attraction-répulsion. Elle brûle de s'en emparer… Ses doigts se referment sur la crosse osseuse…

— Qu'est-ce que tu fous ? s'impatiente Enki. J'ai trouvé les outils !

S'apercevant de ce qu'elle s'apprête à faire, il la prévient qu'il n'a nulle envie de prendre part à un vol.

— T'occupe. Je suis sûre qu'Ambre comprendrait.

Dit-elle en cachant le flingue sous sa veste.

Elle rejoint ensuite Enki pour l'aider à forcer la cassette laissée par Godrick. L'enquêteur-logicien assène le premier coup de burin au verrou. Comme en réponse, la boîte tressaute. Les deux complices s'observent.

— Je rêve ou ce coffret vient-il de bouger ?

— Peut-être devrions-nous mieux y réfléchir, déclare Enki, prudent. Il semblerait que Godrick ne voulait *vraiment* pas que nous ouvrions ce réceptacle.

Sur ce point, l'épaisseur des chaînes et la taille du cadenas sont éloquentes.

— Tu fais toujours ce qu'on te dit, toi ? se moque la

Recrue.

Elle le pousse pour prendre sa place. Au prix d'efforts harassants, elle triomphe des maillons et parvient à ouvrir le couvercle.

À l'intérieur, allongée sur un capitonnage de velours, elle découvre une dague streum courbe, sculptée d'arabesques évoquant l'Orient et ses mystères. La lame, au tranchant redoutable, et le manche sont d'un seul tenant. Le tout évoque le dard de quelque monstrueux scorpion. Enki s'en saisit pour l'étudier sous toutes les coutures.

— Je connais des individus prêts à dépenser une fortune, dit-il, pour acquérir une arme daedalos…

— Celle-ci n'est pas à vendre, le corrige-t-elle.

Sans crier gare, Enki choisit cet instant pour l'attaquer.

La lame aurait épinglé le cœur de Camille si elle ne l'avait déviée par réflexe. Le tranchant lui ouvre l'épaule droite, à travers le cuir épais du perfecto. La Recrue retourne l'élan de son adversaire à son avantage. Elle se place dans son dos. Privé de sa meilleure arme, l'effet de surprise, Enki reste un piètre combattant. Elle vise sa nuque pour le neutraliser. Il pare son coup, plus vif qu'elle ne l'aurait cru. Il manque de peu de la blesser à nouveau. *La chance du débutant ?* Soit ce garçon s'est découvert un talent tout neuf à la dague, soit il y a anguille sous roche…

— Frappe-moi ! ordonne-t-il. Je ne contrôle rien !

Elle se fait un plaisir de l'exaucer. Il s'effondre, KO, son arme vissée au poing.

Elle se baisse pour le désarmer. Elle lui desserre les doigts, un à un, pour découvrir sa paume ensanglantée… Elle veut cueillir la dague. Celle-ci lui résiste. Elle aperçoit alors, sortant de son manche, des appendices parasitaires qui plongent dans la chair d'Enki. Elle tente de les arracher, malgré les cris de son compagnon. Elle tire, de toutes ses forces. Les fibres

vivantes, couleur absinthe, finissent par se rétracter.

Camille lui bande la main. Soudain, Enki pointe du doigt un point situé derrière elle :

— La lame ! Elle s'enfuit !

La jeune femme se retourne à temps pour voir la dague ramper sur ses pseudopodes en direction de la porte. Camille vide une caisse en ferraille de ses vis et de ses écrous et la retourne sur la dague, afin de la garder prisonnière.

— Qu'est-ce que c'est que cette chose ? murmure-t-il.

— J'en sais foutre rien.

La dague s'escrime à poursuivre sa progression en poussant contre les parois de sa prison. Ses tentacules blafards se fraient un passage sous la boîte à outils. Dandinant sur cinq pseudopodes, telle une espèce de bernard-l'ermite loufoque, l'arme streum reprend sa migration. Elle rase les murs pour leur fausser compagnie.

— T'es pas curieux de savoir où elle veut aller ? demande Camille, fascinée par son manège.

— Si par *où,* tu entends mon *cœur,* mon *foie* ou n'importe quel autre des mes *organes,* navré de te décevoir, non, je n'ai pas cette curiosité.

— Petite nature.

La Recrue laisse la dague dépasser la porte avant de lui emboîter le pas. Enki peste, hésite, puis crie :

— Attends-moi !

Bientôt, l'arme les entraîne hors de la *Vigie.* Enki demande alors à son alliée si elle compte prendre le risque, « et la responsabilité subséquente », de laisser cette chose se balader en ville. Elle hausse les épaules, arguant que la « pauvre bête » a besoin de sortir. Et qu'au surplus, elle pourrait bien les conduire à Ambre.

— Certes. Toutefois, suivre une *boîte qui marche* ne risque-

t-il pas d'attirer sur nous une attention malvenue ? objecte-t-il à raison.

— Un déguisement serait souhaitable, concède-t-elle.

Le hasard ce soir est de leur côté. Les trottoirs sont assaillis d'un bric-à-brac d'encombrants, merveilles fanées arrachées des caves et greniers. Avisant un tas de jouets cassés, Camille y déniche la solution à leur problème.

Une *solution* putréfiée, nimbée d'un essaim de mouches. Le cadavre d'un vieux caniche auquel manque un bout d'oreille. Dépouille trouvée dans un sac-poubelle que des chats ont éventré à coups de griffes.

— T'es pas sérieuse ? dit-il du ton de l'espoir.

— Si. J'ai une idée, figure-toi.

Il l'observe, d'un air où l'inquiétude embrasse la fatalité.

Une idée de Camille…

Cela ressemble furieusement à une boussole, pointant droit sur les emmerdes.

« Le flingue d'Ambre. Son aspect, oscillant entre organique et mécanique, exerce sur elle une subtile attraction-répulsion. Elle brûle de s'en emparer… Ses doigts se referment sur la crosse osseuse… »

47 [VINCENT]

Poupée de briques, poupée sadique

Neith est tirée de sa torpeur par une odeur inhabituelle. Une fragrance de clous de girofle, d'orange et de cannelle.

Elle écarquille les paupières pour découvrir la cave de la Maison Caffart décorée de somptueuses guirlandes de fête. À intervalles réguliers, un diffuseur électrique vaporise des bouffées de parfum, distillant une atmosphère oscillant entre kitch et pathétique. Autant tenter d'endimancher un cadavre en le grimant en clown.

La scène lui arrache un sourire, pourtant. De ces sourires indulgents que les femmes réservent aux hommes lorsqu'ils s'efforcent de se racheter une conduite.

La Daedalos croit percevoir une autre odeur, moins agréable. Elle attribue cette impression fugace à la fatigue. Neith s'affaiblit, à mesure que le Mallogène progresse.

— Champagne ? s'enquiert Vincent.

Il lui tourne le dos, tandis qu'il remplit une coupe.

Elle acquiesce avec joie. L'homme la prend dans ses bras pour l'installer dans un fauteuil au rembourrage déchiré. La Daedalos ne peut plus se mouvoir par ses propres moyens. Ses membres se réduisent à de fines brindilles, tendues de muscles étiques. À peine peut-elle lever son verre en vue de trinquer.

Elle sirote l'alcool, qui lui chavire l'esprit.

— Bonbons ? propose aimablement son hôte.

Oh oui ! Comme elle a pu jalouser les petites humaines, roses et grasses, de pouvoir engloutir des confiseries ! Elle pioche avec gloutonnerie dans le saladier multicolore qui lui est offert. Elle dévore les sucreries par poignées entières. Guimauves saupoudrées de copeaux de coco, grappes de fraises gélifiées, dragées croquantes et langues acidulées… Elle mâche avec délice ces douceurs sucrées à souhait.

— Que fêtons-nous ? demande-t-elle la bouche pleine.

— Notre réussite. Le Banni n'est plus.

Neith s'étrangle. Elle tousse, avant de s'enquérir :

— As-tu rapporté l'objet que je t'avais demandé ?

— Certainement.

Agrippant un baluchon, il vide à ses pieds un bric-à-brac d'outils de lutherie, pris dans l'atelier de Morten. Neith les trie un par un.

— Non… Non… Non…

Bientôt, l'allégresse cède la place à la déception.

— Non, il n'y est pas ! Oh, malheur ! Je suis condamnée à mourir ici !

Elle sanglote. Vincent n'essaie pas de la réconforter. Au lieu de quoi, il tire les ciseaux de sa poche. Cette paire qu'il a trouvée figée dans une dépouille faisandée de Daedalos. Des lames émane un éclat sélénite. Leur tranchant est redoutable.

— Je les ai trouves là-bas, dit-il. Ils n'ont guère porte chance à leur précèdent propriétaire.

Le visage de la jeune fille s'éclaire :

— Ce sont eux ! Donne-les-moi !

N'ayant qu'une parole, Vincent les lui tend. Les doigts de Neith vont se refermer sur la garde lorsque l'objet lui échappe. Sa joie se mue en horreur. Vincent plante les lames dans sa main, la clouant à l'accoudoir du fauteuil.

Elle piaille, autant de surprise que de douleur. Petit papillon cloué à la planche d'un entomologiste sadique.

— Hélas, ces ciseaux ne sont pas les seuls souvenirs que j'ai ramenés de cet endroit… déclare-t-il d'une voix glacée. Vois-tu de quoi je parle ?

Vincent se décale, de sorte à libérer son champ de vision. Neith remarque alors le fauteuil installé face au sien. Un drap constellé de souillures abrite son contenu des regards, mais pas des mouches qui le butinent avec entrain.

— Un proverbe dit : l'œuvre est le miroir de l'artiste. Je suis curieux, Neith…

Vincent agrippe un pan de tissu. Il arrache l'étoffe.

— … Saurais-tu reconnaître ton propre reflet ?

Deux orbites vides fixent la Daedalos, par-delà les limbes de la mort. Deux puits que les asticots animent d'une fable de vie, surplombant ce sourire ivoirin que les morts ont en commun. Tristes restes de fillette dont Vincent caresse le crâne, en lugubre Hamlet.

— Neith, je te présente Vanessa. Il semblerait que vous vous soyez déjà rencontrées…

Ajoute-t-il en prenant délicatement entre ses mains le petit poignet tranché. Moignon qu'il braque vers la Daedalos, pareil à un doigt accusateur.

— Les mains de ma fille… où sont-elles ?

Neith tente de se dégager de la chaise, avec ce qu'il lui reste d'énergie.

— OÙ SONT-ELLES ?!! rugit-il.

Ce cri tétanise la gamine. Elle observe Vincent, bouche bée, comme si elle le voyait pour la première fois. Elle ne le reconnaît pas. Son visage évoque une cage de peau, de laquelle une bête lutterait pour sortir. Un avatar de haine, tout en bave et en crocs, prêt à bondir. Une part de ténèbres qui

aurait grandi en lui, aussi vorace qu'un cancer doué de conscience. Une peste de l'âme qui se fraierait un chemin à travers sa chair pour l'atteindre, elle.

Au cours de son existence, Neith a côtoyé plus que son content d'horreurs. Pourtant, la folie de cet homme suffit à l'effrayer. Elle lâche un cri d'enfant terrorisée.

Vincent arrache les ciseaux sanglants. Il fait courir leur pointe sur sa joue. Sur ses lèvres. Sous ses yeux.

— Sur la tombe de ma femme, j'ai promis qu'aucun responsable n'en réchapperait.

— Attends ! supplie-t-elle. As-tu retrouvé les fragments du *Requiem* ?

Une hésitation.

— Non. Pourquoi ?

Derrière ses dents jaunies, elle rit :

— Crétin arrogant… Alors ce n'est pas lui que tu as tué. Car jamais le Banni ne s'en serait séparé !

— Peu importe, j'ai brûlé ses instruments. Sans eux, le *Requiem* n'aura pas lieu.

— Idiot ! Il pourra en faire fabriquer d'autres. Tu n'as que différé ses projets, au mieux ! Il va lâcher les puissances du *Requiem* sur cette ville…

Neith hoquette. Elle observe Vincent, incrédule. Il lui rend son regard, tout en tordant la poignée des ciseaux qu'il vient de planter dans son nombril.

— Tu n'as pas compris, ma pauvre. Ce monde est mort. Son sort m'indiffère. Je l'ai réalisé, dans cet atelier. J'ai vu ces cadavres. Nul ne les a sauvés. Ni eux ni Vanessa… Au nom de quoi devrais-je aider ces gens au-dehors ? En quoi vaudraient-ils mieux que ma pauvre petite fille ?!

Neith s'arc-boute pour vomir de la bile constellée de grumeaux multicolores. Les bonbons de la duperie, qu'elle

recrache. Le repas de condamnée qu'il lui a servi.

— Arrête !! Je peux encore t'aider ! C'est lui que tu veux ! Je sais où il a prévu de frapper…

— Cette information a cessé de m'intéresser. Navré.

D'une formidable poussée, Vincent lui ouvre le ventre de bas en haut et s'écarte. Il se bouche les oreilles, plutôt que d'entendre son cri. Neith halète, comme pour accoucher de ses propres viscères, naissance et mort célébrant leur visqueuse communion.

Puis ses traits se détendent. Ses muscles se relâchent. Sa tête retombe sur sa poitrine pour lui faire un masque de marionnette aux fils coupés.

Vincent l'observe un long moment. Il pourrait presque croire qu'elle lui rend son regard.

Il sait ce qu'il lui reste à faire. Il rouvre le mur de la cave, à la masse. Il croit entendre du bruit dans un interstice. Non, rien. Il dépose le corps de Neith à l'intérieur, en position fœtale. Entre ses petites mains croisées sur sa poitrine, il dépose les ciseaux.

— Promesse tenue.

Enfin, il confie aux pierres le corps de Vanessa. Il les place côte à côte, à l'image de deux sœurs. Des princesses partageant un même tumulus. Il s'apprête à emmurer les dépouilles de ses deux filles, l'une naturelle, l'autre adoptive. Le premier moellon à la main, Vincent murmure :

— Je n'ai pas oublié quel jour nous sommes.

Puis il rebâtit le mur sur elles.

Ce même mur dont il l'avait libérée la frêle Daedalos. Il y a

un an, jour pour jour. *Joyeux anniversaire, Neith. Et adieu.*

48 [CAMILLE]

Caniche-zombi à sa mémère

Enki et Camille déambulent, leur tête levée vers le ciel lesté d'escadrilles de nuages, volant en rase-mottes. Les étoiles du septentrion brillent pour le seul plaisir des rares oiseaux à croiser plus haut que les stries de pollution.

Pour les piétons, les constellations prennent les noms d'enseignes aux néons, divas électriques copyrightées.

— Je crains d'être sur le point de faire un malaise, s'inquiète Enki.

Le soleil matinal caresse les toits de Lille, accents circonflexes de tuiles coiffant les maisons endormies.

— Courage, lui enjoint Camille.

Elle le soutient d'un bras passé autour de ses épaules.

À l'exception de la rosée et de deux Éveillés ayant veillé plus que leur compte, les rues sont vides. Se dandinant au bout d'une laisse devant eux ; un caniche crevé, dont les maîtres irrespectueux ont abandonné la dépouille aux bons offices des éboueurs.

Le laxisme moral a parfois du bon, pour Camille entre autres, qui a su en tirer parti.

Partout où ils vont, le petit cadavre les précède d'une courte avance, progressant de sa démarche roide de peluche-zombi, flanquée de son escorte de mouches. Seul un Éveillé remarquerait, entre ses quatre pattes inertes, la présence de

cinq pseudopodes, étirant leur chair nacrée sur le trottoir avec l'élégance d'une palourde marathonienne. Et la dague qui les abrite, scotchée au ventre nécrosé.

Aux yeux des rares Dormeurs à les croiser – dont l'inattention, à ces heures indues, flirte avec le somnambulisme – l'illusion semble crédible.

Emboîtant le pas au caniche-zombi, ils l'ont suivi dans son trottinement entre vie et mort, jusqu'au quartier de Moulins, au sud de la ville.

Pas d'incidents en chemin, sauf un. Lorsqu'un doberman en rut a tenté d'initier le cadavre de caniche aux joies de la levrette. Se croyant attaqués, les pseudopodes ont eu une réaction de défense, trop fulgurante pour être suivie. Alors qu'il détalait à fond de train, il leur a semblé toutefois que les jappements du molosse montaient très haut dans les aigus.

— … S'il fait des petits, pas la peine de m'en mettre un de côté, conclut Enki.

À mesure que l'heure tourne et que les rues s'animent de passants pressés, Camille et Enki tentent de se recomposer une allure civilisée. Malgré l'épaule sanglante de l'une et la pâleur cadavérique de l'autre.

Trop soucieux de leur paraître, ils ne notent pas immédiatement les changements dans l'attitude de leur compagnon velu. Le simulacre de caniche accélère son rythme.

— Doucement, grommelle Camille, distraite par l'alléchante devanture d'une boulangerie. Dis Enki, tu voudrais pas acheter des croissants ? Et un litre de café ?

— C'est d'un litre de sang dont tu as besoin. Tu ressembles à la version cuir de la Comtesse Bathory…

Brusquement, le quintupède zombi devient incontrôlable. Il tire sur la corde. Surprise, Camille la laisse échapper. « Merde ! »

Une exclamation qui la prive du mot adéquat lorsque, dans un vacarme de klaxon et de crissement de pneus, un 4×4 urbain, de ces véhicules d'aventuriers qui ne connaissent de la campagne que la pub du concessionnaire, écrase le caniche. La bête est coupée en deux, divorce barbare de la gueule et du cul. Dans le sillage sanglant des traces de roues, de la tripaille et des esquilles de chitine, méconnaissables : les restes de la dague.

— Nous voilà frais, dit-elle, en guise d'éloge funèbre.

Des pseudopodes sectionnés tressautent sur l'asphalte encore un instant, avant de s'immobiliser.

— Sans cette arme, nous n'avons plus de piste, constate Enki. Nous ferions mieux de rentrer…

— Sûrement pas ! On brûle, je le sens ! On continue ! décrète Camille.

… Juste avant de s'effondrer dans ses bras. Enki la retient.

Puis il observe ses mains. Elles sont poisseuses de sang.

49 [VINCENT]

Hasard (n. m.) : déguisement du Destin

Journal de Vincent Zych

Dimanche 2 septembre

À présent que celle histoire touche à sa fin, je tente de me souvenir comment elle a commencé. Je relis mes notes. Certaines trajectoires du Destin sont propres à vous égarer.

Le temps est venu, je crois, de revenir sur mon passé.

Si quelqu'un, un jour, veut comprendre mon geste… Si la société veut faire de moi un monstre… S'il devait m'arriver malheur… Ce carnet rétablira la vérité mieux que je ne le ferais.

En guise de préambule, je rappellerai ceci. Il n'est ni héros ni poltron, ni ange ni démon. Seulement des Hommes et ce que les circonstances font d'eux-mêmes.

Je suis le produit de cette société. De son indifférence. De son individualisme.

Avant de me juger, tournez donc votre regard en vous-mêmes.

Cette spirale de violence a débuté de façon anodine, par une sonnerie de téléphone. J'étais pris dans les embouteillages. Appel inconnu. J'ai décroché. À l'autre bout du fil, la Fatalité, qui me demandait si j'étais bien assis…

La voix d'un officier de police. Une patrouille a retrouvé la voiture de Julie encastrée dans un poteau, dans les parages du

centre hospitalier. Le véhicule était vide. Mon interlocuteur m'a demandé quand j'avais vu mon ex-femme pour la dernière fois. Je lui ai répondu que je l'avais eue au téléphone, une demi-heure plus tôt. Elle m'avait prévenu que notre petite Vanessa se plaignait de douleurs au ventre. La gamine n'a jamais été portée sur le chiqué. Une appendicite, peut-être ? Julie m'a averti qu'elle emmenait notre enfant aux urgences, en priant que ce ne soit rien de grave.

L'ironie, c'est que ça l'était à présent. Bien plus que prévu. Les deux amours de ma vie s'étaient évanouies dans la nature. Contre ce mal-là, un seul remède : la patience. Les heures les plus longues de ma chienne d'existence…

Nouvel appel. La police, encore. Une bonne nouvelle, selon eux. En patrouillant le long de la route, ils avaient retrouvé Julie, errant sur le bas-côté. Et Vanessa ? demandai-je. Était-elle avec elle ? Non, m'a-t-on répondu. Julie l'avait-elle mentionnée ? Pas vraiment. Comment ça : « Pas vraiment » ? C'était compliqué. Mon ex a été admise aux urgences. Mais à les en croire, ce n'était pas une bonne idée que je la rejoigne…

Ni une ni deux, je leur ai raccroché au nez. J'ai sauté au volant et démarré en trombe. Quand je suis arrivé aux urgences, j'étais gonflé à bloc, prêt à bouffer le foie du premier rigolo qui m'empêcherait de voir ma femme… enfin, mon ex.

J'ai couru dans l'hôpital. Un dédale de couloirs blancs aseptisés, à l'atmosphère capiteuse d'effluves de javel. J'ai réclamé partout après Julie.

Je l'ai trouvée, allongée sur un lit frais. Lavée. La tête bandée, son visage marqué de larges ecchymoses. À des yeux étrangers, elle aurait pu paraître impassible. Pas aux miens. J'ai senti la tension qui la minait. Comme moi, elle attendait des nouvelles de Vanessa. Malgré le poids de nos années de mariage, pas toujours heureuses, j'admirais sa force de caractère. Elle avait été le pilier de notre couple. En d'autres circonstances, j'aurais tenté de la reconquérir, là, dans cette chambre. Hélas, ma cote auprès d'elle était à son plus bas.

J'avais joué à l'idiot et à ce jeu l'on perd gros. Peut-être que si

j'agissais en homme, cette fois-ci, je pourrais remonter au score. Et qui sait, mériter une seconde chance ?

Je me suis assis près d'elle. Elle ne m'a pas repoussé lorsque j'ai pris sa main. Elle s'est blottie dans mes bras. J'ai humé le parfum de ses cheveux. Elle m'a demandé de la ramener chez elle. Cet hôpital lui faisait froid dans le dos. À la seule idée de pouvoir lui rendre service, j'ai éprouvé du contentement. De cette joie propre à ceux qui ont quelque chose à se faire pardonner.

Je croyais encore qu'il serait possible de tirer quelque résultat positif de ce bourbier. Comme j'aimerais remonter à cet instant. Pour me flanquer des gifles.

Je suis allé trouver les infirmières pour les prévenir que je raccompagnais Julie chez nous… enfin, chez elle, si l'on se rangeait à l'avis du juge. L'infirmière-chef m'a pris à part, craignant sans doute un esclandre, avant de m'opposer son refus catégorique. Julie ne pouvait quitter l'hôpital. Point sur lequel la police s'est montrée ferme. D'ailleurs, deux inspecteurs viendraient sous peu l'interroger. Malgré le stress, je suis resté stoïque, me bornant à lui signifier qu'elle était une parfaite idiote et que son service n'était qu'à un pas d'un procès pour séquestration. J'ai espéré la faire sortir de ses gonds. Au lieu de quoi, elle s'est enfermée dans un calme tout professionnel. Avec cette extraordinaire patience, que l'on emploie avec les cons finis, elle m'a expliqué…

Elle m'a raconté l'arrivée de Julie. Aux urgences, tout ce sang… Ils l'avaient d'abord cru mourante… Je lui ai coupé la parole, résolu à ne pas me laisser embobiner. Je connaissais assez ma femme… mon ex, pour savoir qu'elle était en état de supporter le trajet. D'autant que notre maison se trouvait tout près. D'ailleurs, sous son bandage, sa blessure à la tête semblait superficielle. Alors inutile de me servir son baratin sur la santé de Julie : elle allait bien, point barre. L'infirmière a soupiré, résignée. Je lui avais rivé son clou.

Du moins l'ai-je supposé. J'ai déchanté lorsqu'elle a repris son récit, là où je l'avais coupée… pour me raconter comment ses

collègues et elles ont lavé ma femme, de tout ce sang qui la recouvrait.

Ce sang au sujet duquel la police aurait quelques questions à lui poser.

J'ai expliqué à l'infirmière, en termes choisis, qu'elle ferait mieux de trouver un avocat pour répondre de ses insinuations, avant de la planter là. J'ai rejoint Julie dans sa chambre, prêt à sauter à la gorge des enquêteurs, dès leur arrivée. Ils allaient être reçus ! À venir tourmenter ma femme, quand ils échouaient à retrouver ma fille… Je la serrai contre moi, à lui murmurer que tout s'arrangerait. Blottie, en confiance, elle s'est détendue.

« Désolée », a-t-elle sangloté. « Je suis tellement désolée… »

Désolée ? Comment cela ? Désolée de quoi ? À travers ses larmes, elle m'a souri.

Soudain, elle m'a paru hideuse. La situation s'est éclaircie sous un jour nouveau. Les paroles de l'infirmière ont pris tout leur sens. Julie ne venait-elle pas de confesser à demi son crime ? Je l'ai repoussée, avec une infinie tendresse… Son visage aimé, je l'ai caressé. Sa joue épousant le creux de ma main. D'un geste souple, j'ai imprimé à son cou une gracieuse torsion, comme pour danser un slow.

Un slow avec le mur, qu'elle a embrassé à pleine bouche. Avec passion. J'y ai veillé…

Était-ce le craquement du plâtre ou celui de l'os ? Je n'y voyais plus. Un voile rouge s'est abattu sur moi.

J'ai repris conscience alors que des bras puissants me tractaient en arrière. Deux infirmiers m'ont escorté à une chambre pour y goûter les spécialités locales… Toutes à base de sédatifs… Et derrière nous, ses pleurs. À ma grande honte, j'en ai conçu de la satisfaction.

Pourquoi s'était-elle excusée ?

Qu'avait-elle à confesser ?

Qu'était devenue ma fille ?

Une petite pharmacie de quartier, pourvoyeuse de drogues légales, équivalent chic du dealer à la sauvette, avec ses rayonnages lourds de somnifères, d'antidépresseurs, d'opiacés BCBG, dans leurs emballages labellisés. Des produits innocents, à la façon de mafieux acquittés pour vice de forme. *Des gangsters chimiques, testés en labo, approuvés par les lobbies.*

Vincent attend, perdu dans une procession de clients. Il peste en dedans contre cette regrettable perte de temps. Il tient sa main blessée, bandée avec les moyens du bord. Le sang ne cesse de couler. Il goutte sur le carrelage. L'homme doit désinfecter la plaie.

Il se maudit de sa maladresse. De s'être entaillé la paume en maçonnant le mur de la cave. Cette estafilade tombe mal. Les prochaines heures seront mouvementées. Il aura besoin de tous ses moyens. Et pour commencer, de se soigner.

D'autant qu'il souffre encore des séquelles de sa mission à la *Vigie* : des contusions au menton et ses yeux irrités par le souffle de la bombe lacrymogène. Sûr qu'il n'est pas beau à voir. Il éprouve d'ailleurs une certaine gêne à sortir avec cette tête lamentable, dans ce quartier où il a ses habitudes.

La queue n'avance pas. La faute à deux marginaux, au comptoir, qui n'ont ni ordonnance, ni carte Vitale, ni même de quoi payer les soins qu'ils réclament.

La fille, une beauté patraque, fait peur à voir. Sans doute s'effondrerait-elle sans son ami pour la soutenir. Leur négociation avec le pharmacien semble, au mieux, mal engagée.

— Je vous dis qu'elle se vide de son sang ! s'insurge le jeune homme, vêtu d'un costume sale.

— Alors je vous appelle une ambulance, répond le potard,

trop heureux de se défausser d'eux.

— Nous n'avons pas le temps ! Un peu de gaze et quelques compresses suffiraient…

L'apothicaire les prie gentiment de foutre le camp. Ils gênent les clients. Le garçon, aussi maigre que mordant, ne s'en laisse pas conter. Il recourt aux menaces : si sa copine devait crever, alors ce serait ici au chaud et au vu de sa clientèle, pour valoir à cette officine la promotion qu'elle mérite.

L'employé perd de sa morgue à la mention des termes « abstention volontaire de porter assistance à une personne en danger » et des peines encourues, énumérées avec articles de loi à l'appui. L'énergumène, brillant au demeurant, cite de mémoire des extraits entiers du Code pénal.

— J'appelle la police, prévient le pharmacien.

Vincent s'exaspère de ce contretemps imbécile. Il décide de prendre les choses en main. D'un pas résolu, il remonte la file d'attente, en s'excusant poliment.

Il atteint le comptoir pour faire la seule chose qui lui paraisse sensée :

— Je paie, dit-il.

— Pardon ? interroge le potard en clignant des yeux. Mêlez-vous de vos affaires !

Le quadragénaire soupire, tandis qu'il tire un portefeuille de son manteau.

— Vous comptez me dicter comment dépenser mon argent ? Je suis un client et j'exige d'être servi. Sans quoi, j'appellerai votre responsable et vous répondrez de ce refus de vente. Qu'on en finisse, bon sang de bois ! Ces braves gens sont las d'attendre ! conclut-il avec un geste englobant la file de chalands qui trépignent.

Manœuvre d'une démagogie éhontée, saluée par les approbations de la clientèle, trop contente qu'on se souvienne

d'elle. L'employé capitule. De mauvaise grâce, il prépare la commande du couple : alcool, coton et bandes de gaze. Le *geek* rafle le tout, conscient de n'avoir pas une minute à perdre.

— Merci, murmure sa compagne reconnaissante.

Vincent observe la fille. Une beauté exsangue, au regard émeraude, luisant de fièvre. Il éprouve une impression dérangeante. Celle de l'avoir déjà vue. Mais où ? Et quand ?

Soudain, les yeux de la belle s'écarquillent. La gratitude s'efface, derrière la colère :

— TOI ! s'exclame-t-elle.

Son camarade se retourne, surpris par cette brusque véhémence. En titubant, elle avance sur lui, prête à lui casser la figure. Trop faible, elle défaille. Son compagnon la rattrape.

— Mais enfin, qu'est-ce qui te prend ?

Elle se raccroche au col de sa veste pour lui murmurer à l'oreille. Au fil de son exposé, le jeune homme blêmit. Il hoche gravement la tête, avant de pointer Vincent du doigt :

— Cet homme est un assassin !

L'accusé pâlit. Heureusement pour lui, l'assistance, jugeant sur les apparences, n'ajoute aucun crédit à l'accusation de deux marginaux. De leur point de vue, il reste un bienfaiteur, un bon samaritain. Et ces deux « junkies », de le remercier ainsi, passent pour d'horribles ingrats. Toutefois, l'insistance du jeune homme commence à semer le trouble.

— Appelez la police ! Vite, espèce d'empoté ! Ne vous laissez pas abuser par son allure. Le Marchand de Sable, c'est LUI !

Vincent voudrait égorger ce sale petit délateur séance tenante. Ses doigts étreignent le manche de son arme, dans sa poche. Hélas, devant tant de témoins, dont certains connaissent son identité, la chose relèverait du suicide.

Finalement, la foule réagit en escortant manu militari les deux non-conformistes vers la sortie. Tandis que le pharmacien, gêné de cet esclandre, se porte près de lui :

— Tout va bien, Monsieur Zych ? Veuillez nous excuser pour…

Abruti ! Trop tard, le mal est fait. En croisant le regard brillant de la jeune femme, Vincent réalise qu'elle vient d'entendre prononcer son nom.

Il a soudain l'impression d'étouffer. Comme un requin pris dans un filet…

50 [CAMILLE]

Memento mori

Enki et Camille ont décampé avant que l'apothicaire n'exécute sa menace et n'appelle la police. Bien sûr, le Marchand de Sable, que la goth a formellement reconnu, a profité de cette diversion pour leur échapper.

Les deux Éveillés se sont réfugiés sur le parking d'une supérette. Enki a soigné l'épaule de la jeune femme, avec le matériel médical offert par le meurtrier. Une ironie du sort que Camille ne manque pas de relever, en égrenant un chapelet d'injures.

— Cesse de bouger, veux-tu ? s'impatiente son compagnon.

La pâleur de la Recrue l'inquiète. Elle a perdu trop de sang. Camille doit manger et se reposer. Il l'oblige à s'allonger. Elle est trop affaiblie pour s'opposer à lui. Elle s'étend dans l'herbe, grelottante. L'enquêteur amateur la recouvre avec sa veste. Il hésite à lui prendre la main, mais s'abstient.

Enki voudrait lui offrir un soda et de quoi grignoter. Ses finances sont en berne, cependant. Aussi se rabat-il sur un menu « d'occasion » : il sonde la benne à ordures du supermarché, histoire d'y dénicher un *breakfast* digne de Westminster. Tout en farfouillant, il songe aux tonnes de nourriture gâchées quotidiennement. Comment blâmer les Daedalos de venir rôder par ici ? On fait probablement de meilleurs festins dans les poubelles de la *Surface* qu'à la plupart des tables de l'*En-Deçà.* Enki exhume des petits pains rassis de la veille, une bouteille de limonade à moitié pleine et

une tarte renversée dans sa boîte.

Camille bâfre sans se faire prier, sous l'œil amusé de son pourvoyeur. Elle se rallonge ensuite, submergée par la fatigue et la torpeur digestive. Elle rote bruyamment.

— Nous devons prévenir les autres, dit-elle.

Elle se redresse non sans mal et appelle Forge. Elle lui fait le topo de la situation : le Marchand de Sable est un humain, dont elle connaît désormais l'identité. Enki et elle l'ont démasqué, enfin ! Son enthousiasme, toutefois, se heurte à l'indifférence du vieux biker. L'armurier ne la prend guère au sérieux, mettant en doute ses maigres preuves. De plus, qu'un homme seul ait pu triompher de Godrick, Forge ne peut le croire. Camille insiste. Le ton monte. La jeune femme sort de ses gonds. Le vétéran aussi, au moment de clore la discussion :

— Écoute ! tonne-t-il. Nous sommes en pleine battue. Nous suivons la piste d'un très vieux Trollusque, avec toutes ses larves. Nous avons déjà un blessé. Nous sommes débordés. Tous les Chasseurs sont en première ligne. Alors ta « piste », elle attendra ! *Bye* !

— Forge ! FORGE ! Il a raccroché, l'animal !

Camille écrase les restes de la tarte à ses pieds, toute trace de fatigue balayée par la colère.

— Crétin ! Crétin ! Crétin ! maugrée-t-elle en réduisant la pâtisserie à l'état de pulpe collée à ses semelles.

Elle rengaine son cellulaire.

— De toute façon, intervient Enki, à l'heure qu'il est, sachant que nous possédons son nom et son signalement, le Marchand de Sable doit faire profil bas. À sa place du moins, j'agirais ainsi. Nous ferions aussi bien de rentrer.

Le mathématicien se lève, s'étire, fait craquer son dos. Il boit la limonade éventée à même le goulot, puis s'étrangle lorsqu'il entend Camille déclarer :

— Tant pis. Il habite forcément dans le coin. Jamais mieux

servi que par soi-même, pas vrai ? Allez, en route !

Elle se redresse avec précaution.

— Quoi ?! s'exclame-t-il. T'es sérieuse ? Seulement nous deux ?

— Qui d'autre ? Tu as entendu comme moi ? Ils nous prennent pour des bleus bites !

Elle arrête son visage à un souffle du sien, le regard plein de défi.

— Bienvenue dans le monde des Chasseurs, Enki. Le vrai, pas celui des livres. Tu voulais voir à quoi ça ressemble ? On dirait que la chance te sourit…

La chance, peut-être. Enki, sûrement pas. À cet instant, l'enquêteur-mathématicien donne l'impression de regretter amèrement la tranquillité douillette de son laboratoire…

Où le pire danger qu'il y ait à craindre reste la cuisine du pauvre Grégore.

Camille et Enki font face à la Maison Caffart. Haute masse grise toisant les frondaisons d'arbres dépouillés, aux tuiles mouchetées de fientes de corneilles. Des massifs de ronces flanquent un jardin en jachère. Des statues envahies de mousse, aux reliefs estompés par les intempéries, dressent leurs formes floues. Moyennant un très mince effort d'imagination, on pourrait croire qu'elles figurent des Daedalos.

— Es-tu vraiment sûre de ton coup ? s'enquiert Enki.

— Tu sais lire comme moi. Regarde la sonnette : Vincent Zych. Nous y sommes.

Trouver cette maison n'aura guère posé problème. Merci à

cet idiot de pharmacien. Le plus fastidieux a été, pour Enki, d'éplucher les pages blanches sur son Smartphone volé, en essayant diverses orthographes. L'adresse la plus proche s'est avérée la bonne.

Camille s'avance, d'un pas décidé. Enki la suit en tentant de la raisonner :

— Arrête, chuchote-t-il de crainte qu'on l'entende. C'est une putain d'effraction…

Elle l'ignore, préférant faire le tour du jardin. Elle s'arrête devant l'entrée arrière de la demeure, moins exposée aux vis-à-vis. Sur le porche, elle étale le contenu de sa trousse de crocheteuse. Enki lance des regards inquiets aux fenêtres alentour.

— Camille ! insiste-t-il. Nous ne savons même pas si c'est la bonne maison !

— Tu as lu comme moi les articles sur Internet, grommelle-t-elle une clé à percussion entre les dents. Que veux-tu de plus ? Un carton d'invitation ?

Certes. La Toile leur a révélé plus qu'ils n'espéraient. Concernant le propriétaire de cette maison, tout d'abord. Son nom apparaît sur l'avis de recherche numérique d'une gamine, disparue. Sa propre fille, semble-t-il : Vanessa Zych. Première coïncidence.

Concernant la maison, sa réputation la précède. Une maison hantée notoire. Il leur faudrait l'après-midi entier pour lire l'intégralité des témoignages. Cet endroit pue le Daedalos à plein nez. Un faisceau d'indices large comme un boulevard.

— Merde ! jure Camille tout bas. C'est plus une maison, c'est la Banque de France !

La clé à percussion a échoué. Elle vient en plus de briser une aiguille dans la serrure. Enki intervient :

— Non, c'est la Providence qui t'empêche de commettre une bêtise. La prison, non merci. Allons-nous-en…

Le jeune homme s'éloigne d'un pas léger, quand un bruit dans son dos le fait sursauter : le gai carillon d'une fenêtre brisée. Telle une discobole vandale sur les bords, la jeune goth a balancé une statuette kitch en céramique à travers la baie vitrée.

Enki la prend par la manche :

— Tu vas nous faire arrêter, murmure-t-il. C'est barge, tu l'as à peine entrevu… Un humain, en plus ! Comment es-tu si sûre qu'il s'agit de notre homme ?

Camille déblaie les bris de verre.

— Il était à la *Vigie,* le soir où Godrick est mort. Il nous espionnait, au laboratoire. Zed prétend que l'assassin est humain. C'est un Dormeur, il sait de quoi il parle. Ce mec porte des traces de coups. Et cette foutue dague nous a presque conduits au pas de sa porte ! Alors que fait-on ? On attend ses aveux ?

Enki croit repérer un mouvement derrière les rideaux d'un appartement voisin. Il imagine déjà une vieille commère composer le numéro du commissariat…

— O.K., dit-il, je te suis. Mais seulement parce qu'à deux, nous irons plus vite. Il n'y a plus une seconde à perdre.

Ils investissent le hall austère. Atmosphère de garçonnière et de tabac froid. Aux murs, des peintures figurent des portraits effacés par le temps. Des visages de spectres alignés à l'image d'une galerie de suspects, en surplomb d'un mobilier sombre, déprimant.

Camille se fige. Elle croit percevoir du bruit. En provenance de la cave.

— As-tu entendu ?

Enki fait non de la tête. Il lui enjoint de se dépêcher.

Camille dégaine le révolver streum. L'arme pèse une tonne.

— Tu sais t'en servir ? s'inquiète son compagnon.

— Nous serons bientôt fixés…

Enki grimace. En enquêteur minutieux, il ne hait rien tant que l'improvisation.

Camille tremble. Phénomène qu'elle aimerait attribuer à son état de faiblesse. Il n'en est rien. Elle a une frousse bleue. Le souvenir de son combat contre l'Ophiure se rappelle à elle. Son baptême du sang ne l'a pas mise en confiance. Loin de là. À présent, elle mesure le danger, sur une échelle qui dépasse ses pires cauchemars. Sa terreur n'est pas mentale mais physique. Le corps n'oublie rien : ni ses côtes brisées, ni ses muscles déchirés, ni ses seins lacérés.

— Ça va aller ?

— Très bien, ment-elle.

Enki l'entraîne dans le salon. Là, des centaines d'yeux semblent les observer. Ceux d'innombrables photos de famille. Toutes présentent les mêmes protagonistes : une femme et sa fille. Sans doute la famille de Vincent Zych.

— Lugubre, commente Camille.

— Le contraire serait étonnant. Tu en as déjà croisé, toi, des mausolées joyeux ?

Il s'attarde un instant sur deux coupures de presse, mises sous cadre. La première relate la disparition de la gamine. La seconde, le suicide de sa mère.

Peut-être à cause de sa sensibilité d'Éveillée ou du sentiment maternel qui la torture sans relâche, Camille se sent accablée par une insondable tristesse. Trêve d'empathie.

Ils fouillent le séjour sans rien y trouver d'autre qu'une collection de tristes souvenirs.

Les deux cambrioleurs amateurs décident de migrer à l'étage.

— Tu sais ce qu'on raconte sur les armes daedalos ? demande Enki en gravissant les marches derrière Camille.

— Quoi ?

— Qu'elles se révèlent parfois plus dangereuses que leurs inventeurs. Certains Chasseurs sont devenus fous à vouloir les manier et d'autres…

— Enki, fais-moi cette faveur… Pourrais-tu aimablement la fermer ?

Les chambres s'avèrent aussi décevantes que le rez-de-chaussée, la poussière en plus.

Enki observe régulièrement par les fenêtres. Le moindre bruit extérieur ne fait qu'ajouter à son anxiété. Ils se séparent afin d'économiser un temps précieux.

Soudain, Camille entend son compagnon l'appeler.

— Viens voir !

Elle le rejoint dans une petite étude, aménagée de manière ascétique, davantage par souci de confort pour les livres qui s'y entassent, que pour leur sinistre propriétaire.

— Tu parlais d'aveux ? jubile-t-il. Tu ne croyais pas si bien dire !

Dans ses mains fiévreuses, il tient un journal relié de cuir.

— Il attendait là, poursuit-il, bien en évidence. Comme si l'on avait souhaité qu'il soit découvert…

— Abrège ! Qu'est-ce que cela raconte ?

Quelques lignes leur suffisent pour comprendre qu'ils disposent d'une confession complète. Et plus encore. Car au bas de la dernière page, l'auteur essaie de justifier ses abominables projets pour ce soir…

— Il faut empêcher cela ! Suis-moi !

Enki descend les escaliers quatre à quatre, dans le sillage de sa complice.

Alors qu'ils traversent le vestibule, Camille s'immobilise :

— Attends ! Tu ne vas pas me dire que tu n'as rien

entendu, cette fois ?

— Si ! Des sirènes de police ! Tirons-nous !

— Non ! Ce bruit vient de la cave… Et si c'était Ambre qui nous appelait à l'aide ?

Enki lance une répartie cinglante, qui ne profite qu'aux murs. La Recrue l'a planté là pour descendre au cellier.

Elle y reçoit la confirmation qu'elle escomptait. Derrière une porte massive à côté de laquelle celle d'entrée passerait pour un innocent coffre à jouets, un authentique boucan retentit. Hélas, elle n'a aucun espoir d'ouvrir un tel coffre-fort. Faute de mieux, elle colle son oreille contre l'acier riveté.

— Ambre ? Ambre ! C'est toi ?

Le bruit continue. Camille cogne contre la porte, du plat de la main.

— Ambre !!

— Nous devons y aller…, la raisonne Enki. Quand bien même ce serait elle, elle ne pourrait t'entendre. Nous ne pourrons qu'alerter la police, une fois loin d'ici. L'affaire du Marchand de Sable est presque résolue.

Elle acquiesce sombrement.

Soudain, ils entendent sonner à la porte. Ils échangent un regard paniqué. Avant de détaler comme deux lièvres, traversant le hall aux dalles glissantes, le jardin et ses ronces qui déchirent leurs blue-jeans, jusqu'à se perdre dans un dédale de rues encaissées qui serpentent entre les balcons mornes de cités fouettées par le vent.

Enki et sa partenaire mettent autant de distance que possible entre eux et la Maison Caffart. Ils parviennent à bout

de souffle aux abords d'un parc public. Ils s'effondrent sur un banc rouillé. La sueur leur goutte du nez.

Sur un banc voisin, des enfants les considèrent un instant, avant de jeter des bouts de pain aux canards qui croisent dans les eaux limoneuses de la Deûle.

Personne ne songera à venir les chercher ici.

Enki ouvre le carnet, tourne des dizaines de pages couvertes d'une écriture manuscrite, penchée. Sur certaines, l'encre s'est mêlée de larmes. D'autres ont été arrachées.

Par cette trappe ouverte sur l'esprit de Vincent Zych, ils apprennent l'essentiel : ses rapports avec Neith. Le pourquoi de sa vengeance. Et de quelle horrible manière il a soulagé les victimes du *Requiem*, du fardeau de leur malédiction ancestrale.

Surtout, ils obtiennent le nom et l'adresse du prochain infortuné qu'il a décidé « d'aider ».

— Nous devons appeler la *Vigie*, conclut Enki. Afin de ne lui laisser aucune chance d'en réchapper.

Camille sort déjà son portable. Elle lui prend la main.

— Merci, dit-elle. Tu as assuré. Vraiment.

— Tu me remercieras une fois Chasseuse.

Il lui tend le carnet.

— Je te laisse les honneurs. Après cela, ils ne pourront plus te refuser ton patch. Ou s'ils sont assez fous pour le faire, je te présenterai des personnes qui sauront comment employer tes talents…

Elle prend le cahier. Enki le retient un peu, le temps d'ajouter :

— … Lorsque tu auras tes couleurs, toutefois : n'oublie pas qu'une Colombe t'a aidée. S'il te plaît…

Le jeune homme suspend sa phrase. Ses yeux suivent avec inquiétude un point situé derrière Camille.

— Range le carnet, discrètement, chuchote-t-il.

Camille s'abstient de se retourner pour suivre le regard de son compagnon, ce qui ne ferait que leur donner l'air plus suspect encore. Du reste, c'est inutile. Toute la physionomie d'Enki semble crier le mot « POLICE ».

— Ils viennent vers nous, sans se presser… Ils sont deux… Ils se sont arrêtés… Ils parlent dans leur talkie…

— Embrasse-moi plutôt, crétin !

Elle l'étreint sans ménagement, moitié amour vache, moitié prise de catch. Enki se raidit. Il finit par lui rendre son baiser, avec un peu de conviction.

Camille l'arrête.

— Tu as un piercing à la langue ? Non ? C'est bizarre… Qu'est-ce que…

Elle l'oblige à ouvrir la bouche. Elle jurerait avoir senti quelque chose bouger…

— Oh merde…

— Hahan ? (Quoi donc ?)

— Nous avons un problème…

… Car sur la langue du jeune homme dansent de petits points noirs. Une constellation d'encre mouvante, formant les notes d'un minuscule fragment du *Requiem.* Une miniature d'arrêt de mort.

Les yeux d'Enki se révulsent brusquement. Il tombe dans les pommes. Son corps est pris de convulsions.

— Non ! s'écrie Camille. NON !!

Des yeux, elle cherche de l'aide. Hélas, les seuls secours alentour sont deux hommes en uniforme, qui semblent s'intéresser d'un peu trop près à leurs cas. Les policiers sont au téléphone et affectent de regarder autre part.

À l'heure qu'il est, leurs collègues sont peut-être déjà en

train d'encercler ce parc.

Camille panique. Elle décide de jouer son joker.

Elle prend Enki sur son épaule, puis marche vers la berge. En direction de la seule surface réfléchissante à portée. Elle s'agenouille au bord de l'eau pour observer son propre reflet, comme il lui a été expliqué.

Le canal charrie des sacs plastiques et toutes sortes de saletés. *Espérons que la pureté de la flotte n'a pas d'incidence sur ce sort. Sans quoi, nous sommes foutus…*

— Craqueuhle.

Seul le rire des corneilles lui répond. Les flics, inquiets de sa présence au bord de l'eau, marchent vers elle.

— Craqueuhle ! Craqueuhle !! hurle-t-elle, affolée.

Rien. Elle croirait presque entendre le Daedalos se foutre de sa gueule.

Qu'il pourrisse en Enfer.

Les agents de police seront bientôt sur elle. Elle ne peut abandonner Enki pour sauver sa peau. Ce n'est même pas une question. Elle se voit déjà en prison. Les Éveillés y font des proies faciles pour les Daedalos qui aiment se nourrir de détenus.

Les suicides ne s'y comptent plus.

Elle songe à se jeter à l'eau dans l'espoir de s'échapper à la nage, Enki contre elle.

Lorsque deux bras surgissent de la rivière, devançant ses désirs. Ils les saisissent, son compagnon et elle, pour les entraîner dans l'obscurité glacée des flots.

Car si la Deûle recèle tout un assortiment de truculentes ordures…

Aucune n'égale, en putrescence, sa froide majesté Le Craqueuhle.

51 [VINCENT]

Parle à mon cœur

Journal de Vincent Zych

Mercredi 19 septembre

Les recherches pour retrouver ma fille, Vanessa, s'avéraient stériles. Tandis que ma femme… mon ex-femme, Julie, goûtait le confort relatif d'une chambre d'hôpital.

Je ne vous mentirai pas : j'avais connu de meilleurs jours.

Plus tard, un enquêteur est venu me trouver, flanqué d'un psychiatre. Ensemble, ils m'ont posé quantité de questions, sur mon ex… À la toute fin, ils ont daigné répondre aux miennes. Qu'il était trop tôt pour affirmer que Julie eût perdu la raison. Que le sang trouvé sur elle était en cours d'analyse. Qu'en attendant, elle restait suspecte.

Et moi de me sentir morveux qu'un parfait étranger attendît pour la déclarer coupable, quand je l'avais d'emblée condamnée. Julie, je ne te méritais décidément pas.

Un sentiment partagé par l'enquêteur, à juger par sa façon de me jauger. Étais-je au courant que mon ex s'était fait prescrire des antidépresseurs ? m'a-t-il demandé. Savais-je que son Alcotest était positif ? Dernière question, la meilleure : avait-elle une raison de vouloir me nuire ?

Je n'ai pas eu besoin de répondre. L'enquêteur connaissait son métier. Il savait reconnaître un coupable lorsqu'il en croisait un.

Je me suis mis à table… Nous en sommes venus au divorce. Ou plutôt, à son origine… J'avais fait une rencontre, six mois plus tôt. Une ancienne élève. Une jolie fille, une belle connerie. Sa fraîcheur, le vin que nous avons bu ou la peur des années qui s'envolent comme des minutes… Je ne sais qui blâmer. Tout m'a poussé à expérimenter cette loi humaine fondamentale : que lorsque tout va pour le mieux, s'exerce notre penchant naturel à nous auto-saborder.

De là à envisager qu'une femme de la classe de Julie se fut abaissée à planifier la disparition de notre fille, aux seules fins de m'atteindre, il n'y avait qu'un enquêteur désabusé pour y croire. Non, il devait exister une autre explication.

J'en avais la certitude. Je m'y raccrochais. Ce plan tordu ne cadrait pas avec la femme que j'aimais… que j'avais aimée. Bref, j'étais paumé.

Les jours passaient. J'ai harcelé les flics au sujet des recherches. À tel point qu'ils ne se souciaient plus d'y mettre les formes pour m'envoyer péter. J'ai erré dans les rues, en voiture, sans manger ni dormir, à répéter inlassablement le trajet funeste sur lequel ma vie était sortie de route.

Quel que soit le malheur ayant emporté Vanessa, j'ai espéré qu'il me prenne à mon tour.

C'est dans cet état d'épuisement total que j'ai reçu un appel d'une infirmière. Les résultats des examens sanguins étaient arrivés. Ils ont refusé de me les communiquer. Pas par téléphone.

J'ai interrompu ma patrouille, au volant de ma voiture. J'ai fait demi-tour, sans égard ni pour les klaxons ni pour les injures…

Je n'ai aucun souvenir du chemin que j'ai emprunté pour rejoindre l'hôpital. Seulement qu'il était pentu. Et qu'il m'entraînait toujours plus bas.

Jamais je ne suis tombé plus bas qu'à l'annonce des résultats. À genoux, pour être précis. Le sang était celui de Vanessa. Et les quantités retrouvées, ce fut la « bonne nouvelle », me dispensaient de la peine d'espérer. Je me suis désintéressé totalement du travail

des enquêteurs. En homme pragmatique, je me souciais peu que le cercueil que l'on allait enterrer soit vide ou plein.

Une seule chose m'importait, à présent.

J'ai demandé à voir Julie. Un psychiatre a tenté de m'en dissuader. Louable intention. Le récit de ma dernière visite « conjugale » a dû lui parvenir. À la lumière des derniers développements, j'ai considéré mon dérapage, avec le recul, comme un modèle de retenue. Si j'avais su à l'époque… sans doute jouirais-je à ce jour, moi aussi, de l'hospitalité du CHR{50} Salengro, avec tout le confort d'une cellule capitonnée.

J'ai insisté. J'ai exigé de la voir. Nul ne pourrait m'interdire ces « chaleureuses » retrouvailles. Puisque j'avais le droit pour moi, le psy a cessé de jouer au plus fin. Il y a consenti. Toutefois, il a attendu quelque chose en retour. Mon autorisation pour interner mon ex. Une décision difficile, à l'écouter, mais nécessaire. Je n'avais à l'esprit que le corps de Vanessa et le silence de sa mère. Jamais homme ne s'est damné avec autant de légèreté. J'ai signé.

Maintenant qu'il n'avait plus prétexte à me retenir, j'ai intimé au praticien d'être conduit à Julie. Escorté de quatre aides-soignants, au cas où je ne saurais gérer l'allégresse de cette entrevue, j'ai pénétré dans un couloir blanc vide de tout…

Sauf de douleur. Les gémissements ne manquaient pas de me le rappeler.

Julie était assise à une table, à lire, paisible. Les aides-soignants derrière moi se tenaient prêts. Je ne leur ferais pas ce plaisir. Il n'y avait qu'une chose dont mon âme fêlée avait besoin, plus que de violence… c'était de réponses. J'ai repris avec Julie notre conversation, là où elle s'était interrompue, naguère, sur un mur.

« Pourquoi ? », ai-je demandé. J'étais satisfait de la voir pourrir ici, plus que je ne voulais le laisser paraître.

Elle m'a clamé son innocence. Quelle que fût la réponse que j'attendais, ce n'était pas celle-ci. Pas avec les preuves qui l'accablaient. Pas en tenant compte de son intelligence. Si elle

avait planifié contre moi cette sordide vengeance, elle me l'aurait avoué, là, forte de la protection des quatre butors en blanc. Pour savourer mon désespoir, et sa victoire.

Elle n'aurait pas fondu en larmes, ni imploré que je la croie, alors que son beau visage portait encore les stigmates de ma fureur. Un homme les avait attaquées, m'a-t-elle dit, Vanessa et elle. Elle n'a su protéger notre fille. De ça, oui, elle est désolée.

Et moi encore plus, d'avoir si mal interprété ses paroles.

Je lui ai pris la main, je l'ai serrée fort, à ne plus lâcher. Avec un filet de voix, je l'ai priée de m'en dire plus… Rassurée de s'être trouvé un allié en moi, elle m'a tout raconté…

Y compris ce qu'elle aurait dû garder pour elle. Le secret qui scellerait notre perte.

Elle m'a expliqué comment elle a perdu le contrôle du véhicule. Sans raison, sa voiture a fait une embardée. Elle a pensé aussitôt à quelque animal qu'elle aurait percuté. Seulement, la route était déserte, rien que le bitume et le halo des phares. Un pylône a stoppé net la course de l'auto. Heureusement, en dépit de la violence de l'impact, Vanessa et elle étaient sauves. Julie a pris notre fille dans ses bras. Elle l'a tirée hors de l'épave.

Alors qu'elle me racontait son histoire, l'agitation gagnait Julie. De la voir ainsi, friser l'hystérie, me mettait au supplice.

Elle ne m'écoutait plus. Elle ne racontait plus. Elle revivait la scène, à travers ses mots et ses gestes. Vanessa lui avait soudain été arrachée, sans qu'elle ait pu voir son agresseur. Pourtant, à cette distance, dans les phares mourants de l'épave, comment aurait-elle pu le manquer ? Non qu'il ait été trop rapide ou sombrement vêtu. Non. Il était tout bonnement là, devant elle, sans qu'elle soit en mesure de le voir. Il ne se manifestait que par la traction exercée sur sa fille. Un être invisible ? Un spectre ? C'était idiot, et quand bien même ? Pourquoi un fantôme ravirait-il une petite fille ?

Julie se rappelait les cris de Vanessa à ses oreilles… Son instinct maternel a pris le relais, puisant dans son corps des

ressources insoupçonnées. Un instant, elle a fait jeu égal avec le ravisseur, en termes de force… avant d'être aspergée par un liquide tiède, épilogue visqueux, récompense ingrate pour ses efforts. Elle en a été aveuglée. Elle en a deviné l'origine.

Julie en a nourri une fureur telle qu'au moment de rouvrir les yeux, son regard était si perçant, si aigu que, selon ses propres termes, « c'était comme si avant cet instant, mes paupières avaient toujours été closes. »

Alors elle l'a vu, enfin. L'assassin de leur fille. Là, devant elle, immense, voûté dans ses atours de velours, trop petits pour ses longs membres glabres… Inhumain par ses actes et par sa nature même…

Je lui ai lâché la main. Je me suis levé, je suis parti sans un mot ni un geste que je pourrais regretter. En silence, je lui ai souhaité de demeurer là, à jamais. Et d'y souffrir, comme je souffrirais.

Sur ces points, nous allions être exaucés…

Vincent pénètre dans le quartier du Vieux-Lille, au volant de son fourgon. Les voies pavées mettent les amortisseurs à rude épreuve. L'étroitesse des rues, que se disputent voitures et piétons, étrangle la circulation.

Perdu dans ce réseau de venelles moyenâgeuses, son véhicule utilitaire paraît anachronique. Machine à remonter le temps, cahotant sous des rangs de maisons serrées, décorées de moulures flamandes. Certaines façades fléchissent un peu, comme écrasées par plus d'un millénaire d'histoire. Cité médiévale perdue dans le maillage urbain, kyste historique pris dans le béton du présent.

Un village de contes de fées, éclairé la nuit de curieuses

étoiles : enseignes de boutiques de mode, de bars branchés et de clubs privés…

Vincent se sent anxieux. La proximité de la foule l'irrite. D'avoir passé le plus clair de son temps, ces derniers mois, en compagnie d'une Daedalos, la présence d'humains lui est presque devenue étrangère. Il n'éprouve aucune empathie envers ces humanoïdes insouciants qui vaquent à leurs vaines occupations, de l'autre côte de son pare-brise. Aussi insignifiants que des insectes observés dans un terrarium.

Vincent gare son fourgon de location dans la cour d'un immeuble. Il étend une bâche à l'arrière du véhicule. Il sort pour rejoindre le porche décoré de bacs de fleurs odoriférantes. Il écrase le bouton d'une sonnette. Un grésillement lui répond : quelqu'un à distance lui a déverrouillé la porte.

Il hésite une seconde sur le seuil. Pour un habitué des maisons-monstres et des tanières de Daedalos, un immeuble banal a de quoi dérouter.

Il gravit les escaliers. Son sac de sport bat dans son dos.

Rendu au bout d'un couloir propret, embaumant le jasmin, il toque à la porte d'un appartement. Une quadragénaire lui ouvre. Son parfum capiteux lui chatouille le nez.

— Bonsoir, Vincent. Entre voyons !

Elle l'embrasse à pleine bouche, avide.

— Bonsoir, Lisa.

Elle le débarrasse de son manteau. Elle va faire de même avec son sac. Il devance cette attention en prétextant que l'objet pèse une tonne.

— On croirait un emménagement, s'amuse-t-elle.

Dans ses yeux, une lueur de solitude, ou de détresse, suggère qu'il pourrait ne s'agir que d'une moitié de plaisanterie.

Vincent pénètre dans le faisceau d'un halogène. Lisa s'inquiète alors des marques sur son visage. L'enseignant prétexte son cours de boxe. Mensonge commode qu'il s'est inventé, depuis qu'il la fréquente pour justifier l'essentiel de ses bizarreries : les soirs où il ne décroche pas son téléphone, le lot sans cesse renouvelé de ses contusions et ecchymoses.

— Installe-toi. Une petite bière, comme d'habitude ?

Vincent acquiesce.

Depuis quelques semaines, il visite Lisa régulièrement. Elle sourit, tandis qu'elle lui apporte un verre frais et moussu.

— Quoi donc ? s'enquiert-il, en tâchant de lui rendre son sourire.

— Rien. Je songeais aux hasards de la vie. Je suis contente de te voir ici…

Ils trinquent aux hasards de la vie. *Quand bien même le hasard n'y serait pour rien…* pense Vincent en sirotant sa mousse.

Depuis qu'il connaît l'existence du *Requiem du dehors*, Vincent s'est efforcé de localiser, avant son ennemi, les fragments de cette funèbre partition. Il s'est focalisé sur le caractère héréditaire de cette malédiction. Outre des recherches généalogiques discrètes (consulter les états civils n'aurait pas manqué d'attirer l'attention), il a assisté, en retrait, aux enterrements de toutes les victimes. De bons lieux de « repérage ».

Cependant, la déception a souvent été de la partie. Les victimes du *Requiem,* devenues folles aux derniers jours de leur vie, se trouvaient coupées de leur famille, de leurs amis. Les obsèques étaient aussi désertes que les cercueils confiés à la terre. Une impasse.

Jusqu'à l'enterrement de Verlaine Vandenbussche. La matriarche était appréciée. Vincent y a rencontré Lisa, dont il connaissait déjà l'existence à travers les lettres de Paul

Vandenbussche. Une correspondance conséquente que l'Éveillé a dérobée à l'asile où le pauvre bougre était interné… avant de mettre un terme à ses souffrances.

Le courrier de ce malheureux s'est avéré très utile. Grâce aux informations qu'il contient, Vincent s'est présenté à Lisa, survivante de la famille Vandenbussche, comme un ami de son frère Paul.

Fragilisée par le deuil, elle a accueilli son soutien avec reconnaissance. Il lui a fourni une épaule sur laquelle pleurer. Après les funérailles, elle a souhaité le revoir. Et ainsi, de fil en aiguille…

Une part de Vincent, demeurée pure, a honte de ce stratagème : user du deuil d'une famille pour l'infiltrer. D'autant que lui-même n'est pas totalement étranger au sort des défunts. Quand bien même s'agirait-il d'un geste de miséricorde.

Une autre part, assoiffée de vengeance, lui susurre qu'il aurait été stupide d'agir autrement. Seul un humain pouvait recourir à ce plan. Il n'a fait qu'user au mieux des cartes à sa disposition.

Au surplus, cette manœuvre lui a permis de court-circuiter Neith, dont les tuyaux foireux ont subitement perdu tout intérêt.

Au fil de ces semaines, Vincent n'a rien appris de Lisa qu'il n'ait su d'elle au premier regard. Que sa joie est trop jouée pour être vraie. Que ses silences sont les cris d'une âme blessée. Que derrière sa beauté quelconque, qui n'accroche pas l'œil des Dormeurs, couvent les couleurs intenses d'une âme forte.

À la mort de sa belle-sœur, puis de son frère Paul, Lisa a recueilli son neveu, le jeune Éluard. Ce pauvre garçon, qui a assisté à la mort violente de sa mère, s'enferme depuis dans un mutisme morbide. Lisa s'inquiète pour lui, quand elle aurait plus de raisons qu'il n'en faut de le faire pour elle. Vincent

s'est proposé de l'aider financièrement. Elle a refusé.

La dernière des Vandenbussche ne présente aucune trace du *Requiem.* Son corps est vierge ou presque. De cela, Vincent s'est assuré, de la seule manière qui soit…

Leurs relations ont franchi un cap, intime. Parfois, lorsqu'il sent ses doigts délicats lui caresser le dos ou son souffle lui tiédir la nuque, Vincent se hait. La compagnie des Daedalos l'aurait-elle changé ? À trop fréquenter les ténèbres, devient-on ombre soi-même ?

Comment la situation a-t-elle pu à ce point déraper avec Lisa et le petit ? Quelle limite poser à cette infiltration ? Est-ce encore une infiltration ? Qu'en dit son cœur ? Autant de questions qui le tiennent éveillé. Heureusement, Lisa a une délicieuse façon de l'aider à trouver le sommeil…

Quand ses devoirs envers Neith le laissaient libre, Vincent venait ici en visite. Au début, pour surveiller Éluard et sa tante. Puis pour se ressourcer. Sa suspension de l'Éducation nationale l'a isolé, plus qu'une âme humaine ne peut le supporter.

Afin de soulager Lisa et lui donner le temps de gérer ses propres problèmes, Vincent a gardé l'enfant, qui s'est peu à peu ouvert à lui. Un petit garçon courageux, désireux de s'en sortir.

Éluard et sa tante forment une cellule familiale rafistolée, soudée par les épreuves. Parfois, Vincent en est ému. À d'autres moments, il les voit comme les derniers spécimens d'une espèce en voie d'extinction. Une denrée rare. Un appât.

Vincent a pris conscience, dernièrement, qu'il ne pourrait les surveiller continuellement. Pas ainsi. Et si d'aventure le *Requiem* se réveillait en eux, durant son absence ? Ou si le Banni les attaquait ?

Pour la bonne marche de son plan, il doit les maintenir sous surveillance constante. H24, sept jours sur sept. Pour cela, il n'a pas d'autre solution que de les « garder » chez lui.

Même si « séquestrer » serait plus juste.

Vincent s'évertue à nier l'ambiguïté des raisons qui le poussent à vouloir enlever Lisa et son neveu.

Agit-il ainsi afin d'appâter son ennemi ? De l'attirer dans la Maison Caffart, l'endroit idéal où tendre un piège à quelqu'un de son espèce ? D'emmurer son corps à côté de ceux de Vanessa et Neith pour boucler la boucle de la vindicte ?

… Ou pour les protéger ? *Les protéger*… N'est-ce pas ce qu'il avait promis à Neith, aussi ? Et avec quel résultat.

Lorsqu'il lui arrive d'être assis avec eux dans le canapé, de les sentir blottis contre lui, Vincent s'interroge sur la nature humaine. Ses mains sauraient-elles refermer les plaies qu'elles ont ouvertes ? Pourrait-il à nouveau fonder quelque chose d'aussi fragile qu'une famille, sans qu'elle ne lui glisse des doigts, la faute à tout ce sang qui les poisse ?

— Je te trouve bien songeur, ce soir, déclare Lisa.

Elle lui murmure des choses à l'oreille qui le font rougir malgré lui.

— … Mais avant cela, conclut-elle, je vais me doucher. À tout de suite, beau ténébreux…

Vincent en profite pour faire chauffer le thé.

La ressemblance entre Lisa et sa femme le trouble. Elle lui écartele le cœur. En présence d'Éluard et elle, dans leur nid aux effluves de chocolat chaud et de cannelle, sa vendetta lui semble creuse. Un gâchis obscène. Et les spectres de sa femme et de sa fille, lointains.

Vincent retire la bouilloire du feu. Puis, suivant une pulsion, il pose sa main sur la plaque chauffante. Il se brûle pour raviver le souvenir de Julie et Vanessa. Il se punit pour avoir trompé le fantôme de sa femme avec Lisa. Comme si cette douleur, par une convergence du physique et du mental, allait ramener son esprit à sa chère revanche.

Dans les tasses qu'il destine à ses hôtes, Vincent verse un

hypnotique puissant. Du flunitrazépam, la drogue du viol. *Il ne leur sera fait aucun mal,* se rassure-t-il.

Il s'agit seulement de leur rendre leur hospitalité. Par un petit séjour dans sa cave sécurisée. Un innocent retour de bon procédé.

Une serviette nouée autour des cheveux, Lisa revient près de lui. Elle s'assied, pose une main sur sa cuisse, hume la tasse brûlante posée devant elle.

Elle remercie Vincent de son soutien. Sans lui, elle ne saurait que faire. Ses pensées vont à son neveu, orphelin.

— Je peux à peine m'occuper de moi. Comment pourrais-je éduquer un enfant ?

Éluard est tout ce qu'il lui reste de son frère Paul, qui prenait soin d'elle. À présent, c'est à elle de se montrer forte pour deux.

Vincent évacue la question qui lui brûle les lèvres :

— Lisa, si jamais… tu savais comment trouver l'assassin de Paul. Que ferais-tu ?

Il prend sa main dans la sienne. Elle tremble.

— Rien, dit-elle enfin. Rien qui ne mette Éluard en danger. Je laisserais la police s'en charger.

— Mais si la police n'y peut rien ?

— Alors je ne vois pas ce que je pourrais faire de plus.

Vincent lui tient rigueur de cette réponse. Il la juge lâche.

— Alors tu le laisserais continuer, impuni ? demande-t-il brutalement.

Elle se raidit.

— Il finira par se punir tout seul. Sans que je lui donne l'occasion de nous blesser davantage, Éluard et moi.

La subtile colère couvant dans sa voix arrête Vincent. À cet instant, elle lui rappelle Julie, plus que jamais.

Le caractère grotesque de son plan s'impose à lui, brusquement. Est-ce cela que sa femme Julie et Vanessa auraient voulu pour lui ? Est-ce là le vœu d'un être sain d'esprit ?

Lisa porte les lèvres à sa tasse de thé lorsque Vincent retient son geste.

— Qu'y a-t-il ? s'enquiert-elle.

Il l'observe, interdit. Certes, la drogue ne les tuerait pas, ni elle ni le petit. Mais elle annihilerait à coup sûr les sentiments qu'ils nourrissent pour lui. Pourra-t-il supporter leurs regards, quand la haine et l'horreur y auront élu domicile ?

Soudain, un cri jaillit de la chambre d'enfant. Un cri de détresse.

La tasse empoisonnée glisse, elle se brise sur le carrelage.

— Éluard !!

52 [CAMILLE]

Le mentou finit à l'atreye

« Soyez la bienvenue en ma modeste *mâjon*[51] », déclare le Craqueuhle.

Camille, trempée jusqu'aux os, vide ses poumons de l'eau polluée qu'ils contiennent. Allongé à ses côtés, Enki respire, bienheureux dans son sommeil comateux.

L'écho de rires enregistrés leur parvient, sur fond de musique d'orgue. Des effluves de barbe à papa, de cola et de cacahuètes grillées.

Le sol ressemble à du calcaire blanc, doux au toucher. Camille se remet sur pied. Elle se frotte les mirettes, elle croit rêver. Enki et elle ont atterri au milieu d'une fête foraine. Des manèges de toutes les époques étirent leurs contours lumineux sur la toile noire d'une obscurité sans faille. Les lumières, en camaïeu vert, confèrent aux êtres comme aux objets une brillance éthéré, fantomatique.

Quelques détails accrochent le regard de la Recrue. Un carrousel de chevaux à vapeur, dont les articulations de tôles et de rivets grincent horriblement. Une roulotte-confiserie, tenue par des automates en bois à quatre bras, affairés à étirer de longs lambeaux de pâte à berlingots. Un stand de tir où des canards vivants défilent, rivés à un tapis roulant, devant les orifices menaçants d'une rangée d'armes de guerre hérissées de câbles et de tuyaux.

Une kermesse démente, dont les allées vides sont brossées

par un vent froid, charriant une profusion de tickets de tombola multicolores.

Enki et elle se trouvent devant un édifice baroque, à la façade surchargée de moulures de squelettes, surpris dans les poses les plus suggestives. Une copulation macabre, paradoxale, où les morts s'adonnent aux plaisirs de la chair qu'ils n'ont plus. Ce manège abrite la galerie aux miroirs, comme l'indique son enseigne rococo.

La tanière du Craqueuhle… Qu'est-ce que c'est que cet endroit ?

Le Craqueuhle croque à belles dents dans une pomme d'amour.

— Je *margole*{52} lorsque je suis contrarié, dit-il la bouche pleine. Je me sens très, très contrarié. Camille, vous m'avez contraint à surgir presque sous le nez de deux Dormeurs…

Le Daedalos engloutit jusqu'au bâton de bois, avant de se lécher les doigts.

— Certes, ces *dabos* rationaliseront. Ils finiront par croire que vous et votre ami vous êtes noyés dans la Deûle. Mais tout de même ! J'ai pris des risques. La *Cour d'Unseelie* tient en très petite amitié les exhibitionnistes…

— Nous avons démasqué le Marchand de Sable, l'interrompt Camille.

Le Craqueuhle renifle. Il retire l'asticot qui lui coulait du nez.

— Poursuivez…, l'invite-t-il, radouci.

Elle lui fait part de leurs découvertes : l'identité du tueur, ainsi que celle de sa prochaine victime.

— *Belle ovre*, approuve-t-il. Je suis fier de vous ! Nous n'avons pas une minute à perdre ! Nous devons l'intercepter.

— Il y a plus urgent ! Mon ami s'est évanoui ! Je crois qu'il porte en lui une bribe du *Requiem* !

Une ride barre le front du Daedalos, tandis qu'elle lui narre de quelle façon elle a découvert cette marque.

— Il nous reste une chance, dit-il. Hélas, ce n'est pas sans risque. La décence exigerait que nous ayons au préalable l'aval de ce garçon…

Par terre, Enki se convulse. Il bave. Camille le tourne sur le flanc pour l'empêcher d'étouffer.

— Nous n'avons pas le loisir de lui faire remplir une décharge ! Bougez-vous !

Le Craqueuhle prend Enki dans ses bras maigres, comme s'il s'agissait d'un sac de plumes.

Puis le monstre l'installe sur la vitre poussiéreuse d'un flipper en cuivre dont le tableau des scores figure le laboratoire d'un savant fou.

— Votre inquiétude pour lui vous honore, dit-il en déboutonnant la chemise du jeune humain. Quelle est la nature de vos relations ?

— Parce vous trouvez que c'est le moment pour ce genre de discussion ?!

Le Craqueuhle enfile des gants en plastique comestible, qu'il fait claquer.

— J'aurai besoin de votre assistance, Camille. Avez-vous sur vous ce fragment de *Requiem,* pris dans la loge des malheureux *Voces del Laberinto* ?

— Quel fragment ?

Le Daedalos coule vers elle un regard étréci, gorgé de pus.

— Nous avons un proverbe, par chez moi : le *mentou*{53} finit à l'*atreye*. Les menteurs ne font pas de vieux os, si vous préférez. Ce n'est pas une menace. Plutôt une prière. Le mensonge est une arme que vous devriez réserver à vos ennemis, ma chère. Dois-je vous rappeler qu'il en va de la vie de votre ami ?

Telle une enfant prise en faute, Camille craque la doublure de sa veste, de sa poche.

— C'est mieux. Posez-le à côté de lui, ordonne le Craqueuhle. C'est un élément crucial. Seul un fragment peut en attirer un autre. Nous allons tenter de transvaser celui de votre ami et d'extirper ainsi le *Requiem* de sa chair…

Le Craqueuhle tire de sa cape un étrange rasoir. Ou plutôt l'*ombre* d'un étrange rasoir. Un instrument noir, sans relief, mais dont le fil acéré accroche la lumière.

— Cela risque de pincer un peu…, prévient-il.

D'un geste vif, il ampute la chevelure hirsute d'Enki d'une mèche filasse.

— Votre ami aura une dette envers moi, dit-il en posant mèche et rasoir.

Le Daedalos verse ensuite, sur les paupières du comateux, des pincées de cristaux de sucre candi. La substance fond, jusqu'à sceller les paupières. Le corps d'Enki se relâche, tandis qu'il glisse dans une strate plus profonde du monde des rêves.

Alors le Craqueuhle s'empare du fragment de *Requiem* des *Voces del Laberinto*. Lambeau de cuir humain, sur lequel ondoient des guirlandes de notes. Il plaque cet objet macabre sur le visage de l'inconscient.

— Vous savez ce que vous faites ?

— J'improvise.

Le cuir s'assouplit, se fluidifie telle une tranche de fromage mise à cuire, jusqu'à épouser la physionomie de son support, à coller à chaque relief. Le carré de peau s'enfonce dans la bouche du jeune homme.

— Voyez, cette réaction cutanée ? commente le Craqueuhle. C'est bon signe. Comme en cuisine, tout est affaire de minutie. Il faut attendre que la peau prenne juste à point, puis…

Il est interrompu par un soubresaut du « malade », qui se griffe furieusement la gorge. Enki étouffe.

— Et là ? Vous allez me dire que c'est bon signe, peut-être ?!

— Euh…

Le Craqueuhle se précipite sur le lambeau de cuir, qu'il attrape in extremis, entre deux serres, avant que son « patient » (*ou cobaye ?*) ne l'avale. Le Streum tire de toutes ses forces, à deux mains et en se cambrant dans une posture loufoque, un pied appuyé sur le flipper.

— Voyez… ahane-t-il. Nous le tenons… Nous l'avons ferré, ah ah…

En effet : la lanière de cuir s'est littéralement collée à la langue d'Enki, qui lui sort de la mâchoire de façon obscène.

— Le *Requiem* jouit, *gnin*, d'une volonté propre, *gnin,* commente le Craqueuhle en faisant contrepoids. Il tente, *gnin,* de se reconstituer… Ses fragments veulent, *gnin,* se ressouder… À nous d'être plus *mèlines*{54} qu'eux…

Soudain, un déchirement sinistre retentit. La peau de la langue se craquelle, elle pèle et se recroqueville en bretelles qui sont absorbées par le fragment des *Voces*, plus gros et plus vorace. La lécheuse écorchée saigne abondamment.

— Ne vous en faites pas. Tout cela repoussera… Encore un petit effort… Il faut arracher un grand coup, comme un sparadrap…

Tout à coup, Enki se réveille en hurlant, ballant de ses paupières encroûtées de sucre candi.

— … Naturellement, cela doit piquer un peu. Preuve que le remède est efficace… Tout va bien, jeune homme ? Dites « ah » pour voir ?

— AAAH !!!

La Colombe hurle en observant son propre reflet sur

l'impressionnante dentition du Craqueuhle, qui ferait la fortune d'un chasseur d'ivoire.

— Mm… Nature *nareuse*[55].

Camille prend son compagnon dans ses bras. Elle chuchote à son oreille :

— Ce n'est rien. C'est fini. Cela va passer…

Elle le sent trembler, son cœur cogner dans sa poitrine, comme s'il luttait pour en sortir.

— La douleur est trop forte, avertit le Streum. Le pauvre garçon est en état de choc. Versez de la poudre de rêves sur ses yeux ou nous allons le perdre…

Camille obtempère. Sur les conseils du Craqueuhle, elle épand de généreuses portions. Enki se rendort en ronflant.

Le Craqueuhle reprend ses travaux de traction. Le fragment de *Requiem* qu'Enki porte en lui ne se laisse pas facilement arracher.

— Tenez bon, jeune *boube* ! Nous y sommes presque !

Un détail alerte soudain Camille. Un murmure inquiétant, comme un chœur de lamentations. Elle en cherche l'origine. Ce bruit semble venir du Craqueuhle lui-même. Ou plutôt, de sa houppelande. Son long habit noir s'agite, sans que nul vent n'en soit la cause. L'habit en lui-même semble vivant. Ses pans déchirés rampent sur le flipper, caressent le corps d'Enki, telle une langue lascive.

La langue est presque totalement écorchée. Le corps d'Enki est agité de soubresauts. Il étouffe dans son propre sang. Le Craqueuhle semble ne pas en avoir cure. Il n'a d'yeux que pour les fragments qui s'unissent devant lui.

— Petit, petit, petit…

Mue par une terrible appréhension, Camille tire sur la cape du Craqueuhle.

— Arrêtez ! lui commande-t-elle.

— Qu'est-ce qui vous prend ? s'étonne-t-il. N'*échoriez* pas le *Requiem,* il tente de nous monter l'un contre l'autre…

— ARRÊTEZ !! insiste-t-elle.

Il la repousse aussi délicatement que possible, d'un revers de bras.

Comme enragée, Camille revient à la charge. Elle empoigne le manche du rasoir d'ombres. Elle le trouve d'un froid sidéral.

Le Craqueuhle pousse un hululement aigu lorsque la Recrue plante l'arme dans son dos bossu. Avec un déchirement d'étoffe, elle ouvre l'habit de haut en bas. Le Streum la repousse à nouveau, sans lui faire de mal.

Déstabilisée, Camille se raccroche à la houppelande, qu'elle arrache sous son poids. Elle tombe à la renverse, le vêtement serré contre elle. Elle découvre alors la véritable nature de sa doublure… Du cuir humain. L'intégralité du *Requiem du dehors* ou presque, notes mouvantes étalant leur somptueuse mélancolie sur un patchwork de peaux soudées entre elles. Odieuse cartographie d'un continent de tourments.

Camille observe la doublure de sa propre veste, craquée à l'endroit où elle-même avait caché l'unique fragment en sa possession. *Ne jamais s'en séparer.* Apparemment, le Craqueuhle s'est fait la même réflexion ou presque. Ici, tout est affaire de proportion.

Elle peut sentir la pelisse vivante bouger, tenter de lui échapper. L'habit suinte d'une cyprine d'excitation, elle a faim, elle flaire d'autres fragments, non loin. Elle se cabre, elle se tend vers Enki, vers les notes appétissantes qui lui pendent de la langue.

Un hurlement de rage rappelle Camille à l'urgence de la situation :

— Rendez-moi ma cape ! tempête le Craqueuhle. Je déteste la nudité. Ah, que c'est humiliant ! Obscène, pour tout dire !

Le corps du Streum revêt une apparence au mieux grotesque. Son squelette tordu saille sous une peau diaphane. Maigre à faire peur, littéralement. Les vers se disputent les restes parcimonieux de son anatomie, digne d'un charnier de l'Holocauste. Même les larves qui le bouffent donnent des signes de malnutrition.

Sur ses chairs molles, d'innombrables épingles ont été piquées. Elles accentuent le moindre de ses gestes. Elles oscillent à la façon d'une armée de fanions que les asticots auraient plantés pour délimiter leur carré de peau nécrosée, à la manière d'orpailleurs de cadavre.

À l'extrémité de chaque aiguille ondoie une mèche de cheveux, dont certains commencent à s'envoler.

— NON ! Pas ma précieuse collection !

Le Craqueuhle exécute de grands moulinets pathétiques, s'évertuant à tenter de reprendre les crins qu'Auelos{56} lui a chipés.

— Vous ne cherchez pas les fragments du *Requiem* pour les détruire, déclare Camille. Vous voulez le réveiller.

Le Craqueuhle se fige. Il demeure coi, afin de mieux l'observer.

— Au concert, vous étiez le premier sur les lieux, poursuit-elle. J'étais aveugle. J'aurais dû comprendre d'emblée. Vous m'avez utilisée pour infiltrer la *Vigie*. Pour vous apporter la seule victime hors de votre portée…

Le Craqueuhle se racle la gorge.

— Ne soyez pas si dure avec vous-même, Camille. Je ne vous tiendrai pas rigueur de votre lenteur d'esprit. Nous pouvons même rester bons amis. À la condition modique que vous me rendiez mon bien… Vous ne voudriez pas passer pour une *carotteuse*{57}…

— Venez le chercher ! crie-t-elle en tournant les talons.

Il bondit derrière elle. Elle se retourne pour le voir ramper

au sol, à quatre pattes, telle une mygale famélique. Ses mâchoires claquent avec avidité.

— Une fuite bien inutile, ma chère !

Comment quitter cet endroit ? Camille manque de glisser sur un filet d'eau. De la flotte sale, aux relents de vase. Une eau qu'elle ne connaît que trop. *La Deûle !* Elle remarque alors une tramée humide, celle de deux corps trempés que l'on aurait remorqués. L'origine de cette piste se perd dans le dédale de la galerie aux miroirs.

Camille court se réfugier dans l'attraction foraine. Quelque part dans ce labyrinthe l'attend sûrement une porte de sortie, vers la *Surface*.

La Recrue sprinte dans les corridors étroits, flanqués de miroirs sertis dans des cadres imposants. Elle ne leur prête guère attention. Elle préfère se concentrer sur les flaques d'eau, dont elle remonte la source. Et sur la houppelande, vicieuse, qui a la fâcheuse manie de vouloir se prendre dans ses pieds.

Les traces l'entraînent jusqu'à une psyché juchée sur un cadre doré. Camille se mire à l'intérieur. Elle est surprise alors de trouver deux yeux globuleux qui soutiennent son regard. Ceux d'une grenouille qui s'éloigne en nageant la brasse, pour disparaître dans un décor aquatique tout de boue et de vase, où des poissons indolents traversent l'arche d'un vieux pneu. Le miroir donne sur un panorama englouti du lit de la Deûle.

Elle hasarde un doigt sur la surface du verre. Son index passe au travers. Elle le retire, humide et malodorant. Elle pourrait partir. Mais ce serait en abandonnant Enki…

Et tout honneur. Et de cela, il n'est pas question. Il lui faut inventer une solution.

La Recrue observe les autres miroirs alentour. Tous partagent la même singularité. Celle de refléter d'autres lieux : des souterrains, des parkings, des chambres d'enfants… Des miroirs parfois même trop petits pour qu'un adulte puisse s'y

faufiler. Sur l'un d'eux, Camille reconnaît sa propre chambre, à la *Vigie*. Une mèche de ses cheveux y est épinglée. Une intuition la prend. Elle décroche ce bout d'elle-même, qu'elle fourre dans sa poche.

— Petite *guéchote*{58} *?* Où êtes-vous ?

La voix du Craqueuhle semble provenir de partout et nulle part à la fois. Elle s'enfuit dans la direction qu'elle croit opposée.

Une bourrasque gelée la fait grelotter. Une rafale qui embaume la chair fanée. Elle sent la houppelande trembler dans ses bras. L'habit gémit. Quelle que soit l'origine de ce vent, la cape semble la craindre. Camille maintient ce cap.

Elle parvient devant un miroir, d'un noir d'encre. Son cadre est couvert de bubons et de pustules. L'ensemble évoque quelque énorme escarre. Des cris franchissent l'onyx parfait de sa surface. Des malédictions qui prennent pour cible son poursuivant :

— … Et ta chair pourrira, jusqu'à refléter ton âme corrompue ! aboie la gorge sèche d'une très vieille femme.

— *Craqueuhle ! Je connais ton vrai nom !* menace une voix non humaine, pareille à celle d'un chêne ancien.

— Pauvre Prince… Mon amour… Vous, tombé si bas… se lamente la voix élégiaque d'une tendre demoiselle.

Camille tressaille. Le froid n'est pas seul responsable. Il émane de cet objet une aura sinistre.

Camille se remémore alors les paroles sibyllines de l'Ophiure mourante, dans le métro. Que lui avait-elle dit déjà, après que le Craqueuhle l'eut entraînée dans son monde de cauchemar ? Quelque chose à propos du point faible de cet onctueux salaud. « *Le Noir Miroir*… » Telle avait été la mise en garde de la Streum, tandis qu'elle étouffait en quémandant de l'eau.

La Recrue hésite à passer un doigt à travers la surface de

jais, pareille à un ovale de ténèbres polies. Son instinct lui crie que c'est une très mauvaise idée. Elle renonce, juste à temps.

Brusquement, une main jaillit de la surface, puis une autre et une autre encore… Humaines pour certaines, monstrueuses pour la plupart. Camille évite de justesse qu'elles ne l'entraînent de l'autre côté. Des doigts grignotés se tendent vers elle, avides, empoignant le vide…

Suivant son intuition, elle décide de leur abandonner la houppelande. Alors que l'habit disparaît à la surface du sombre miroir, elle sursaute en entendant le Craqueuhle hurler de rage :

— NON !

Il surgit dans son dos. Il saute sur elle. Il la dépasse sans lui causer de dommages, pour traverser la surface du miroir, qui forme comme un remous, avant de redevenir totalement lisse.

Camille s'en va sans demander son reste. Elle court auprès d'Enki, qu'elle charge sur son dos. Elle le porte jusqu'au miroir donnant sur les eaux de la Deûle. Elle y plonge sans hésiter. Les ténèbres de l'autre côté sont glacées et vaseuses. Elle redoute plusieurs fois de s'y noyer ou de perdre son compagnon. Au prix d'efforts désespérés, elle parvient à regagner la berge et à hisser le jeune homme hors des flots.

Aucune trace des policiers. Camille et son compagnon semblent avoir dévié, depuis leur point d'entrée dans la dimension du Craqueuhle. Comme si cet étrange accès avait dérivé, avec le courant. Il fait nuit noire.

Enki reprend conscience. Il tousse. Il crache des caillots de sang, rincés d'eau limoneuse. Camille lui passe sa veste sur les épaules pour le réchauffer. Elle veut l'aider à se relever.

Le jeune homme la rejette violemment. Elle choit dans l'herbe, sur les fesses.

Enki ouvre la bouche. Elle s'attend à ce qu'il l'agonisse d'injures. À ce qu'il la traite de traîtresse. Au lieu de quoi, des lèvres du garçon ne tombent que des ahanements inintelligibles. Camille sent qu'elle va vomir.

Car de cette langue qu'elle a embrassée, il ne reste qu'un socle sanglant.

Réduit au mutisme, Enki se rabat sur la seule façon qu'il lui reste de lui signifier son mépris. Il lui lance au visage un crachat carmin. Puis, après un dernier regard haineux pour la responsable de son malheur, Enki quitte Camille en courant. Sans doute va-t-il avertir la *Vigie*. Les monter contre elle. Peut-elle l'en blâmer ?

Devrait-elle s'élancer après lui, le rattraper, tenter de le convaincre ? Ou bien le réduire au silence ?

Hélas, de cela, le Craqueuhle s'est déjà chargé.

Une certitude lui ronge les boyaux : celle que bientôt, elle n'aura plus d'amis…

En revanche, il lui reste des ennemis. Et Camille sait où les trouver…

53 [VINCENT]

Berceuse assassine

Journal de Vincent Zych

Jeudi 20 septembre

J'Ai abandonné ma femme. À sa cellule capitonnée. À sa solitude. À sa chère démence.

L'esprit alourdi par la peine, ouaté par l'alcool, je suis rentré chez moi.

J'ai passé des jours entiers dans la torpeur lénifiante de la télévision, des somnifères et de tous les poisons que recelait mon bar.

Du temps a passé. Au contraire du chagrin, tache incrustée dans la fibre de mon être. J'étais cette tache, cette souillure. J'étais à l'image de mes actes. Effroyable constat, dont la conclusion logique s'est imposée à moi, avec la violence d'un uppercut.

Si mes yeux ont assisté à cette effroyable déchéance qu'était la mienne et celle de ceux que j'aimais, c'est tout simplement que j'ai trop vécu.

J'étais fatigué de cet épuisement dont seule la tombe repose. Fatigué, fourbu, je voulais dormir mille ans et rêver, rêver d'une autre vie. Aussi ai-je avalé peu ou prou la dose de somnifères qui correspond à un si long sommeil…

Avec force rasades de whisky, de quoi égayer mes rêves

sépulcraux.

Des officiers de police m'ont ramassé sur mon canapé, comme la dernière des loques. Mon corps inerte s'était avachi sur la télécommande, poussant le son de ma télé à son plein volume. Les voisins ont alerté le commissariat pour tapage nocturne.

Je me suis réveillé à l'hôpital. Le lavage gastrique a opéré. Une catharsis du ventre. Las, le mal était ailleurs.

J'aurais dû être honteux de mon geste, ou en colère d'avoir été dépossédé même de ma mort. J'étais indifférent. Apathique.

J'aurais sans doute recommencé sitôt rentré, si mes pensées ne s'étaient tournées vers ma femme. Je voulais la revoir, d'un désir qui n'admettait nul délai.

À trop regarder un abîme, selon Nietzsche, l'abîme finit par regarder en vous. J'ai touché le fond, assez pour savoir qu'en dessous il n'y a rien. J'ai préféré me raccrocher au peu qu'il me restait, aux ruines de ma famille. Je n'ai pu m'en détacher, semblable à ces vieux fous qui refusent de quitter leur bicoque pourrie, à cause des souvenirs heureux qui en ont imbibé les murs, comme l'humidité. Je devais expier mes fautes. Auprès de ma femme.

Par un patient travail de sape, je me suis persuadé que c'est mon infidélité qui a poussé Julie à la folie. Je l'ai idéalisée en victime.

Je me suis avili, moi, en meurtrier aux mains propres, miné par sa conscience.

Je lui ai rendu visite.

En mon absence, son état s'était aggravé. Le personnel soignant a dû lui passer une ceinture de contention. J'ai exigé des explications. Une infirmière m'a affirmé que c'était pour protéger Julie d'elle-même. Afin de l'empêcher de se mutiler.

Je l'ai trouvée dans sa chambre. Son pied droit était bandé. Nous avons discuté. Était-elle vraiment folle ? J'aurais juré le contraire. Au moment de la quitter, j'étais résolu à tout mettre en

œuvre pour la sortir de cet horrible endroit. C'est alors qu'elle m'a demandé une faveur. Elle m'a imploré, solennelle, de lui arracher la peau du pied. Je l'ai plantée là.

Je me souviens avoir pleuré tout le chemin du retour.

Je suis revenu la voir les jours suivants. Par une curiosité morbide ou afin de percer le mystère de sa folie. Dans cette créature éteinte, affalée au pied d'un mur capitonné, mon cœur s'est obstiné à croire qu'il subsistait une étincelle de ma femme. J'ai tenté de regagner sa confiance. Je lui ai demandé quel était le problème avec son pied. Elle m'a objecté que je la croyais folle, que me parler ne servait à rien. Je me rappelle la dureté de sa voix. J'en éprouve encore de la peine.

Parfois, lorsque mes visites se prolongeaient jusqu'au triste dîner servi par les aides-soignants et que je restais de longues heures sans rien dire, à la regarder, Julie en venait à oublier ma présence. De ces observations silencieuses, deux souvenirs m'ont marqué. Le premier concerne la berceuse que ma femme fredonnait. La même qu'elle avait chantée jadis à Vanessa, bébé. Le second se rapporte à cette phrase, qu'elle n'avait cessé de répéter et qui pour moi ne ferait sens que bien après :

« Le mal coule dans le sang. »

J'ai espéré que la situation finirait par s'arranger. J'ai refusé de voir que son étal de santé se dégradait de jour en jour. J'ai attribué son affaiblissement croissant aux médicaments…

Je dois revenir sur l'incident le plus étrange de son hospitalisation. Je l'ai appris après coup. Un infirmier a trouvé Julie, son bandage retiré. Elle était finalement parvenue à s'écorcher le pied. Comment s'y était-elle prise, malgré la camisole ? Qu'était devenue sa peau ? L'avait-elle mangée ? Quel instrument, enfin, avait-elle employé pour obtenir cette découpe, d'une netteté chirurgicale ? On ne l'a jamais retrouvé.

Lorsque je suis allé la voir, elle semblait soulagée. « Il est parti… », m'a-t-elle confié. Qui cela ? Elle ne m'a pas répondu. Mais son apaisement était contagieux. J'ai cru que tout irait

mieux… Je mériterais des gifles pour m'être montré si naïf.

Ses pulsions automutilatoires se sont évanouies. On lui a retiré la ceinture de contention. Julie a pu regagner sa chambre d'origine, en observation. À ma décharge, même d'éminents spécialistes ont cru à une amélioration.

J'ai pris conscience de mon angélisme avec les premières crises. Julie a chanté cette berceuse, plus souvent et plus fort. Puis elle en a écrit les notes, dans des cahiers entiers. À l'aune de ma petite connaissance de la musique, il m'est apparu que cette berceuse n'était qu'un fragment d'une œuvre musicale plus vaste, qui obsédait ma femme.

Bientôt, elle a cessé de parler pour ne s'exprimer qu'en chantant.

Puis les symptômes physiques se sont manifestés. Bubons, calculs rénaux, ganglions, hernies, varices… Les médecins ont diagnostiqué une maladie orpheline, provoquant un dérèglement hormonal. Le corps de ma femme se détraquait. Il ressemblait à une fanfare qui aurait perdu son chef d'orchestre. Ses organes jouaient chacun dans son coin, un air de leur cru, sans se soucier des autres. S'ensuivait une épouvantable cacophonie chimique qui mettait Julie au supplice.

Ma femme a rejoint le service des soins palliatifs.

Bientôt, il est devenu patent que les analgésiques ne faisaient plus effet. Julie souffrait. Dans nos conversations, elle a commencé à glisser des allusions. Des sous-entendus que je me suis efforcé d'ignorer. Un jour, lasse de ce petit jeu, elle m'a supplié sans détour de la tuer. J'ai rassemblé tout mon courage… Je me suis enfui.

Pendant une semaine, je n'ai pas osé y retourner. De peur d'affronter l'accusation muette, dans son regard. Je lisais la même, dans mon miroir. Le mot « LÂCHE » semblait gravé sur mon front.

De retour à l'hôpital, j'ai appris que Julie agonisait. Une

dégradation fulgurante qui ne devait rien à sa maladie : elle avait attenté à ses jours. Elle s'était cogné la tête contre les murs de sa chambre.

Elle avait partiellement réussi son coup. Une hémorragie intracérébrale non opérable était en train de la tuer, à petit feu. Je suis demeuré à son chevet, deux jours durant. J'ai murmuré à son oreille qu'elle restait ma femme, qu'elle ne cesserait jamais de l'être, quelques obstacles que la vie ait dressés entre nous. Elle ne m'entendait plus, son sommeil lesté de morphine.

Je lui ai tenu la main. Je l'ai réchauffée. J'ai entretenu le maigre feu qui y couvait.

Julie s'est éteinte un vendredi pluvieux, à 15h07. J'étais là. J'ai senti la Faucheuse venir pour elle, lorsque ses doigts ont étreint les miens, avec force, au point de me mettre à genoux. J'ai hurlé. Elle m'a broyé les os. Spasmes musculaires, m'expliqueraient plus tard les médecins. Pour moi, c'était un cri de l'âme.

J'ai eu beau me débattre, mordre, supplier, rien n'y a fait. Ma femme s'est accrochée à moi, comme la Mort s'accrochait à elle. Puis la douleur m'a porté à des cimes inconnues, j'ai perdu connaissance.

Lorsque j'ai repris conscience, quelque chose s'était altéré. Qui, du monde ou de moi, avait changé, je finirais par le découvrir… Par cette étreinte psychopompe, un peu de ma femme avait filtré en moi. Un ultime cadeau. L'instrument d'une vengeance.

Car telle était sa dernière volonté, exprimée par-delà l'abîme de la mort.

Que j'acquière la Vue. *Que grâce à elle, je punisse les responsables de notre tragédie.*

Et que je dispense aux infortunées victimes du Requiem le repos miséricordieux que je n'avais su lui offrir.

Post-scriptum : j'ai récupéré les affaires de Julie, ce matin. Notamment un vieux carnet de cuir. Son journal, resté inachevé.

Je le terminerai à sa place. C'est le moins que je lui doive. Je le relis, sans retenir mes larmes. Les dernières pages, écrites alors qu'elle était malade, m'interpellent. Sur plusieurs lignes, elle répète le même mot…

Croquemitaine. Croquemitaine. Croquemitaine…

Julie, par-delà la tombe, tu cherches à me délivrer un message…

Sois sans crainte. Ta volonté sera faite.

— Éluard !!

Lisa se précipite dans la chambre de son neveu. Vincent la suit de près, la dague dans sa poche. Résolu à trucider quiconque s'en prendrait au petit.

Ensemble, ils pénètrent avec fracas dans une chambre de préado, placardée de posters de groupes de musique. Une batterie occupe tout un coin de la pièce. Éluard suit les cours du conservatoire. Un futur musicien de renom. Précoce, même selon les critères hors normes des Vandenbussche.

L'enfant, réservé d'ordinaire, semble à présent comme possédé. Il se trémousse sur le sol. Ses yeux verts sont révulsés. Ses lèvres pleines chantent contre sa volonté, soutenues par un coffre digne d'un ténor. Il braille une mélopée, dont les syllabes n'évoquent aucun dialecte connu. Une langue gutturale, peu compatible avec des organes humains, dont la prononciation semble sur le point de lui déchirer la gorge.

Vincent se porte auprès de lui.

— J'ai mon brevet de secouriste, ment-il.

Un prétexte pour l'ausculter. Il lui tient les mains pour

l'empêcher de se labourer la gorge. Son corps frêle est brûlant. Sur le larynx de l'enfant, Vincent avise un signe funeste. Des notes mouvantes, tracées en arabesques voluptueuses, qui sinuent sur le dessin des veines. Des portées lourdes de croches alambiquées, qui lui rentrent dans la bouche ainsi que ferait un régiment de fourmis.

Ainsi meurt le dernier espoir de Vincent. Il espérait ce soir quitter cette ville, trop pleine de mauvais souvenirs, en compagnie de Lisa et de son neveu. Il a prié que le *Requiem* ne se manifeste jamais en eux. À présent, il comprend qu'il n'en sera rien.

Que l'effroyable gâchis de sa vie suivra son triste cours.

Lisa et lui étendent Éluard sur le lit. À l'aide d'un entonnoir, Vincent donne à boire à l'enfant une grande tasse de thé froid. Le petit se détend bientôt. Avant de sombrer dans une profonde léthargie.

Lisa caresse les cheveux de son neveu. Elle lui chante la même berceuse que Julie chantait naguère à Vanessa. Vincent sent son cœur se serrer. Il s'assied à côté d'elle. Il étreint l'autre main d'Éluard.

Sur la petite table de chevet repose une autre tasse de thé, qu'il a préparée à l'intention de Lisa.

Soudain, Vincent éprouve une vive douleur. Une migraine atroce. Une conséquence du stress ou du manque de sommeil. Lisa cesse de chanter. Le mal de crâne reflue.

— Que lui as-tu donné ? demande-t-elle d'un ton songeur, en désignant Éluard du menton.

— Un somnifère. Les nuits sont longues, parfois.

Lisa garde les yeux rivés sur Éluard. Elle ne touche pas à sa tasse.

— Tu devrais nous laisser, dit-elle au terme d'un pesant silence.

Le tremblement de sa voix est presque maîtrisé. Elle cache

sa peur de son mieux.

Elle se retourne à temps pour voir Vincent tirer une étrange dague…

Alors, le ronron apaisant de la berceuse se change en cris.

54 [CAMILLE]

Vague à lames

Camille marche dans le Vieux-Lille, le bras bandé, le teint livide. Ses cheveux trempés encadrent ses lèvres tremblantes. De la vase sèche sur les épaules de sa veste, couverte de toute la fange qui clapote dans la Deûle.

Elle est seule, comme elle ne l'a jamais été.

Plus tôt, elle a quitté les berges de la rivière où Enki l'a abandonnée. Le cœur gros, elle a pris le métro, dans un état d'abattement insondable. Le regard fixé sur ses chaussures, menton baissé, en proie au vertige, avec l'impression de contempler le vide sous ses pieds.

Assise dans la rame, elle a fermé les yeux, respiré à fond, s'est laissé bercer par le roulis. Elle a médité, comme Sensei le lui a appris. Elle a fait le vide. Jusqu'à ce que le monde autour d'elle disparaisse, que sa conscience s'élève jusqu'à atteindre une hauteur à laquelle ses problèmes – le Craqueuhle, le Marchand de Sable, Enki, la *Vigie*… et même son enfant – ne sont pas plus gros que des grains de poussière. Des particules bigarrées esquissant le grand mandala de sa vie. Un dessein incompréhensible, impénétrable, mais qui lui appartient, à elle et à nul autre. Et sur lequel elle a le pouvoir d'agir, sinon le devoir.

Un instant, la Recrue rêve qu'elle parvient à arrêter le Marchand de Sable, à terrasser le Craqueuhle, à se réconcilier avec Enki, à devenir Chasseuse… Une seconde, elle s'imagine serrant son enfant contre elle… La chair de sa chair : une

douce et chaude rédemption. Autant d'avenirs possibles, encore à sa portée. Elle en pleure, en silence.

Par un caprice karmique, Camille se trouve à un carrefour de son existence. Avec l'intuition chevillée au corps que stopper le Marchand de Sable serait le plus sûr moyen de démêler ses problèmes, à l'image d'un fil sur lequel tirer pour triompher d'un nœud coriace. Peut-être s'agit-il d'une conviction erronée. Ou peut-être Camille vient-elle d'atteindre, par hasard, ce que Sensei appellerait un satori : un stade de conscience supérieure.

Ou peut-être encore devient-elle authentiquement timbrée.

Les haut-parleurs l'arrachent à sa transe pour annoncer la station Rihour. Son arrêt. La jeune femme rouvre les yeux, ragaillardie. Elle sort, fendant la foule des Dormeurs de cette démarche résolue qui démarque les personnes qui savent où elles vont et pourquoi. De tels personnages se font rares, dans ces cités où chacun court, sans savoir après quoi.

À peine a-t-elle foulé les pavés du Vieux-Lille que Camille prend conscience de son allure épouvantable. À travers l'attitude des autres, surtout : les touristes l'évitent, les bourgeois la snobent. Sans doute la croit-on folle ou, pire, mendiante. Les passants l'ignorent. La voici devenue invisible. La goth observe les couples heureux, les familles unies qui affectent de ne pas la voir… Elle les considère avec un extraordinaire détachement et l'impression de ne plus appartenir à la même espèce qu'eux. Ni à la même civilisation.

Ni au même monde. Ces vitrines clinquantes, ces boutiques pleines à ras bord d'objets inutiles, à qui sont-elles destinées ? Qui a du temps à consacrer à de telles vacuités, alors que des gens crèvent de faim, que d'autres souffrent, qu'une guerre occulte sévit dans les rues ?

Camille se sent telle une étrangère… telle une Daedalos. Elle chasse cette pensée aussitôt, préférant se focaliser sur sa mission. Néanmoins, elle pressent que cette révélation s'est implantée en elle, à l'image d'une graine dans le terreau de sa

conscience. Le jour viendra où cette idée germera. Elle le mesure à présent : le fossé qui la sépare des Dormeurs ne fait que croître.

Dans l'immédiat, Camille parvient à l'adresse mentionnée dans le carnet de Vincent : l'immeuble où habite sa future victime. Elle se heurte alors à un problème certes trivial, comparé à son illumination mystique dans le métro, mais très agaçant : une porte close. Elle essaie de se faire ouvrir le sas d'entrée de la résidence, en sonnant à plusieurs interphones. En vain. Les rares occupants à lui répondre l'envoient paître.

Enfin, la providence se manifeste à elle sous les traits fripés d'une vieille dame tirant son cabas à roulettes. La retraitée s'apprête à sortir pour quelques emplettes. La Recrue en profite pour pénétrer dans le hall, par la porte demeurée entrouverte.

— Hé ! l'interpelle la locataire âgée.

Camille se retourne, rive son regard dans les lunettes à double foyer de l'octogénaire. Quelque chose dans l'apparence de la jeune femme dissuade sa vénérable interlocutrice de pousser la conversation plus loin que ce « Hé ! », dont l'écho reste en suspens.

La dame et son cabas grinçant reprennent leur petit bonhomme de chemin, sans demander leur reste. Tant mieux, car soudain Camille perçoit un cri…

L'appel du Destin, sûrement.

Magne, magne, magne !

Camille avale les marches quatre à quatre. Elle jurerait avoir entendu crier, alors qu'elle était en bas de l'immeuble. Une clameur de terreur. Un hurlement de femme.

La Recrue a perdu un temps précieux à se faire ouvrir le sas d'entrée. Elle prie qu'il ne soit pas trop tard. Le Destin n'a aucune pitié avec les traînards.

Elle s'engouffre dans un corridor, se repère à l'aide des numéros, s'arrête devant une porte. *C'est bien là, aucun doute.* De l'autre côté lui parvient l'écho étouffé de meubles déplacés. Peut-être des bruits de lutte. Crocheter la serrure lui coûte encore de précieuses minutes. D'autant que le stress la rend malhabile.

Elle pénètre, en nage et enragée, dans un appartement, petit mais coquet, embaumant les effluves d'encens et de thé. Sur le portemanteau, elle avise un caban d'homme, des vêtements de femme et la veste d'un enfant. *Trois personnes, sinon plus.*

Un craquement retentit, brusque, en provenance des chambres. Camille jette un dernier regard au salon et à la cuisine, afin de s'assurer que personne ne puisse la surprendre par-derrière. À l'exception d'une bouilloire fumante, les pièces sont vides.

Elle marche à pas de loup en direction du bruit. Elle dégaine le revolver daedalos. Son cœur cogne.

Dans la chambre, elle surprend un homme occupé à refaire un lit, de bien curieuse manière. L'inconnu rabat les draps sur ce qui ressemble à deux silhouettes humaines allongées côte à côte. Celle d'une femme et d'un enfant.

— Pas un geste ! ordonne-t-elle en le couchant en joue.

L'étranger se fige.

— Vous êtes en avance, dit-il.

— Retourne-toi ! lui intime-t-elle.

L'homme obtempère. Camille reconnaît ce visage. Il hante ses pensées et les photos de famille de la Maison Caffart. Vincent Zych, en chair et en os, enfin à sa merci.

Elle arme le chien du flingue biomécanique qui ressemble à

la dent d'un prédateur, tendue de tendons.

— Ce n'est pas ce que vous croyez…, bafouille ce cher Monsieur Zych.

— T'es à des lieues de savoir ce que je crois, bonhomme… Écarte-toi du lit, ouste !

Le suspect obéit. Il se place en retrait, devant une armoire aux portes vitrées. Une maladresse de sa part. Car Camille avise alors la dague qu'il cache dans son dos.

— Mains en l'air, connard ! Les deux ! Que je puisse les voir ! Jette ton arme !

Le type blêmit.

— Vous ne comprenez pas…

— … À cette distance, quelles sont mes chances de vous rater ? Êtes-vous curieux de le vérifier ?

Avec un soupir résigné, le meurtrier présumé laisse choir sa lame.

Alors, Camille croit percevoir un faible mouvement dans le lit. Serait-elle arrivée à temps, finalement ? Cette femme et cet enfant seraient-ils vivants ? Ils ont peut-être besoin de soins. Elle doit en avoir le cœur net…

Tout en gardant son otage en joue, elle se dirige vers le sommier où reposent les silhouettes de ses victimes sous un drap. La femme et l'enfant conservent une immobilité inquiétante.

Camille saisit un coin d'étoffe…

— Attendez, c'est une tragique méprise, n'y touchez pas…

— S'il leur a été fait le moindre mal…

Camille rabat le drap d'un geste sec. Ce qu'elle découvre lui fronce les sourcils. Elle tend une main tremblante.

— Qu'est-ce que…

Allongées sur du linge d'un blanc immaculé, deux

silhouettes d'un noir d'ébène observent une inertie de gisants. Deux corps, une femme et un enfant, modelés dans du sable noir, à la puanteur de rouille.

— Que leur avez-vous fait ? menace-t-elle.

Elle braque le canon de l'arme vers lui, lorsqu'une main de sable se referme dessus et la lui arrache, pour la jeter aux pieds du suspect.

Avant qu'elle ne puisse bondir sur lui, l'homme la ramasse, avec un sourire en coin. Les rôles sont inversés : il la tient en joue.

— Vous êtes une gourde. Ce piège ne vous était pas réservé.

Alors, les corps sous les draps tombent en poussière. Du sable coule du lit, des placards de l'armoire, des tiroirs de la commode… De la poussière noire, menaçante, jaillit du mobilier, des murs, jusqu'à former de petites dunes, des bras de sable, des serpents, des tentacules et toutes sortes d'appendices minéraux qui rampent sur le sol, en direction de Camille.

Un guet-apens ! Elle recule pour éviter tout contact avec cette matière qui empeste le sang. *Toute cette chambre n'est qu'un leurre… destiné à qui ?*

Camille ne le saura jamais. Dans les yeux de son bourreau, elle lit un mélange de consternation et de regrets.

— Vous avez failli tout compromettre. Je ne puis vous laisser bousculer mes plans…

Les membres de sable vont engloutir la Recrue lorsque le meurtrier hurle de douleur. La crosse du flingue daedalos, hérissée de canines, s'est refermée sur sa paume. L'assassin exécute de grands moulinets pour s'en débarrasser. L'arme vivante finit par lâcher prise, avant de heurter durement un mur. Camille croit l'entendre gémir.

Cet enfoiré de Vincent observe sa main, à laquelle manque

une belle bouchée de chair.

— Saloperie…, grommelle-t-il.

Il ne complète pas sa phrase. Camille a profité de cette diversion : elle est déjà presque sur lui.

Des tentacules de sable labourent le dos de la Vigie. Elle se laisse tomber de tout son poids sur son adversaire. L'homme tente de lui poignarder la joue. Elle stoppe le coup et lui mord la main en retour, jusqu'à ce qu'il lâche le manche de son arme, qu'elle récupère.

Elle lui plante sa propre dague dans l'épaule. Elle tourne la lame dans la plaie, il hurle, son autre bras coincé sous elle. Elle en profite pour se hisser sur lui, en position montée, comme pour le chevaucher. Tout son dos la lance. Camille se sait gravement blessée.

Elle cogne, elle frappe, elle rosse. Son ennemi ne peut rien contre la grêle de coups qu'elle fait pleuvoir sur lui. Nez, lèvres, dents, pommettes, les cartilages cèdent sous ses poings, les chairs éclatent. Elle ne s'arrête pas, pas même lorsque ses phalanges sont rouges autant de son sang que du sien.

Elle dégaine enfin son couteau à cran d'arrêt. La jeune femme lui aurait ouvert la gorge tel un vulgaire paquet cadeau, si elle ne s'était mise tout à coup à manquer d'air.

Dans son reflet, sur les portes vitrées de l'armoire, elle peut voir des doigts de sable noir lui enserrer la gorge.

Elle appuie sa lame sur la jugulaire de son adversaire. Tous deux semblent sur le point de proprement s'entretuer.

Lorsque soudain, le Marchand de Sable parle…

55 [VINCENT]

La mort vous va si bien

Je crains qu'il ne s'agisse d'un malentendu, commence Vincent. Comment vous appelez-vous ?

— Camille.

— C'est un plaisir. Je m'appelle…

— Vincent, le coupe-t-elle. Je sais.

Sur sa glotte, l'enseignant peut sentir la caresse de la lame s'accentuer. Une goutte rubis perle sous son fil aiguise avec soin. Un vrai rasoir.

— Puisque nous ne sommes plus des étrangers, reprend Vincent, serait-il envisageable, à présent, de ranger votre arme ? Je crains que vous l'ayez oubliée incidemment sur ma gorge…

— Dans tes rêves. Toi, rappelle ton sable.

— Nous perdons un temps précieux. Nous faisons le jeu de notre ennemi commun…

— C'est toi, l'ennemi ! Te fatigue pas, j'ai lu ton journal. Ou plutôt tes aveux…

— Il semble alors que certains détails vous aient échappé… Peut-être devriez-vous les relire ?

— Avant ou après t'avoir taillé un deuxième sourire ?

Une fanatique, estime Vincent. *Tout le bon sens d'un guerrier norrois en pleine fureur berserk*. Impossible de raisonner cette

illuminée. Un autre épouvantable gâchis.

Suivant ses pensées, le sable noir se rapproche en douceur de la cheville de *cette folle.* Afin de la déséquilibrer, ne serait-ce qu'un instant. Assez pour dévier sa lame et lui broyer la nuque…

— Essaie, dit-elle. Et tu te retrouveras en enfer avant d'avoir compris ton erreur.

Une menace que *cette garce* appuie par un argument tranchant. Vincent sent un filet de sang couler et rejoindre la petite marc qui grossit dans le creux, entre ses clavicules.

— Message reçu, déglutit-il. Si vous avez lu mon journal, toutefois, vous devez savoir que je n'incarne pas le vrai danger… *Le Requiem du dehors* et le Daedalos qui met tout en œuvre pour le réunir, constituent un péril bien plus terrifiant…

— Faux, Einstein. Je m'en suis déjà occupé. Nous ne sommes pas près de les revoir. La dernière menace en lice, c'est toi.

Vincent accuse le coup. *Cette idiote dit-elle la vérité ?* Elle profite de son trouble pour accentuer la pression du couteau. *Sale petite fourbe !* L'enseignant resserre l'étreinte du sable autour de son cou, afin d'entretenir le fragile statu quo qui les maintient tous deux au seuil du royaume des morts.

— Savez-vous à quelle espèce appartient ce Daedalos ? demande-t-il.

— À l'espèce qui ne posera plus problème.

— Il s'agit d'un Croquemitaine, mademoiselle. Inutile de nier, vous n'en saviez rien. Ignorante de ce détail, vous n'avez pu le tuer. Car si comme moi vous aviez fait quelques recherches sur le sujet, vous traiteriez cette menace avec tout le respect qu'on lui doit.

— J'y étais. Je sais ce que j'ai vu. Et je n'ai pas prétendu que la tâche ait été simple.

Vincent respire bruyamment. Son nez cassé siffle. Son épaule lui paraît engourdie, exsangue. Son adversaire ne semble pas en meilleur état. S'ils se neutralisent mutuellement, alors le Croquemitaine aura gagné la partie.

— Soit, dit-il. Mettons que je vous croie. Dans ce cas, c'est merveilleux. Tout est bien qui finit bien. Nous n'avons plus aucune raison de nous entretuer. Puisque toute menace est écartée grâce à votre bravoure, que chacun rentre chez soi. Je vous suggère donc, en guise de protocole de paix, de compter jusqu'à trois, ensemble, puis de déposer nos armes de façon synchrone.

Un…

— Deux…, renchérit-elle.

— Trois…

Aucun des deux ne désarme.

— Manifestement, nous avons un problème de confiance, déplore Vincent.

Cette hystérique est prête à le tuer. Il n'en doute pas un instant. À moins de marquer des points auprès d'elle, ils mourront tous deux.

Hélas, en homme célibataire, divorcé et adultère, Vincent redoute à raison de devoir miser sa vie sur sa capacité à manœuvrer une psychologie féminine. Faute de mieux, il s'inspire de son expérience de la thérapie conjugale, qu'il a suivie avec son ex-femme. En espérant que, cette fois, le dénouement en soit plus heureux.

— Je vous propose une approche différente. Camille, nous allons jouer à un jeu, afin d'établir qui de nous deux est le plus digne de confiance. Ce sera alors à l'autre de baisser son arme en premier.

— Je ne vous ferai jamais confiance.

— Seuls les imbéciles ne changent pas d'avis. Moi en revanche, je suis tout disposé à vous accorder la mienne. À

vous l'honneur. Que me reprochez-vous ?

— Vous avez tué les occupants de cet appartement.

— Faux, j'ai organisé leur fuite. Ces poupées de sable que vous avez vues formaient un leurre destiné au Croquemitaine.

— Je devrais vous croire ?

— Croyez ce que vous voyez. Pas de corps, pas de meurtre, pas vrai ? Ce n'est pas après eux que j'en ai. À moi : qui me dit que la *Vigie* ne convoite pas le *Requiem* pour s'en servir ?

— C'est absurde !

— Tant que ça ? Les vôtres ont massacré les gardiens. J'ai vu cette harpe daedalos dans votre laboratoire. Avec vos amis, vous effectuiez des tests sur cet instrument dont l'unique vocation est d'interpréter cette épouvante de musique. À présent, vous débarquez dans cet appartement telle la Gestapo, en fracturant la porte, arme au poing. Pourquoi n'aurais-je pas, moi aussi, des raisons légitimes de douter de vous ?

— Si tu as si bonne conscience mon gars, alors pourquoi avoir tenté de me tuer ?

— Vous n'êtes pas sérieuse ? C'est vous qui m'avez agressé !… À mon tour ? Je peux vous garantir que vous n'avez pas tué ce Croquemitaine, quoi que vous en pensiez. Cette race daedalos n'est pas à prendre à la légère. Moi seul, ici, sais comment nous en débarrasser. Si vous me tuez, vous perdez la partie.

— Tu es foutu, de toute façon. Rends-toi. En ce moment même, mes camarades de la *Vigie* doivent cerner cet immeuble. Mieux vaut coopérer. Dans ton intérêt.

— Vous n'avez pas besoin de me menacer, rétorque Vincent. Je suis déjà tout disposé à vous aider. De préférence, sans avoir le couteau sous la gorge. Au propre, comme au figuré… À moi ? Hé bien, Camille, laissez-moi vous offrir la preuve irréfutable de ma bonne foi…

Le sable reflue. Les doigts abrasifs qui étranglaient la jeune goth relâchent leur étreinte. Vincent arrache la dague de son épaule pour la jeter au loin. Il lève les mains, en signe de reddition.

— Je me constitue prisonnier, conclut-il. À présent, pouvons-nous discuter entre gens civilisés ?

— Désolé, mec. Tes boniments, tu peux les garder pour celles et ceux que tu as tués. Car l'heure est venue pour toi d'aller les saluer… Ambre… Godrick…

Le couteau ne baisse pas. Vincent ouvre des yeux exorbités, malgré ses paupières enflées. Il réalise l'énormité de son erreur. La dernière d'une longue série, selon toute vraisemblance. Décidément, les femmes auront scellé sa perte.

— … Lorsque tu croiseras ces personnes, dis-leur que c'est Camille qui t'envoie.

Cette psychopathe l'aurait tué sans état d'âme si un raclement sur le parquet n'avait subitement aimanté leur attention, à tous les deux.

La dague insectoïde de Vincent bondit sur les pattes chitineuses qui ont jailli de son manche. Elle court, à toute allure. Malgré les efforts de Camille pour l'arrêter, l'arme daedalos s'enfuit par la porte laissée entrouverte.

Par réflexe, La Recrue et son prisonnier tournent les yeux dans sa direction. Alors, venant du séjour, leur parvient l'onde de choc d'une fenêtre volant en éclats.

Le vacarme du verre cédant sous la poussée d'un objet lourd, jeté avec force.

Quelque chose est entré dans l'appartement…

— Qu'il est épuisant d'avoir toujours raison, soupire Vincent en s'époussetant. Joli travail, Mademoiselle. Nous voilà à la merci de votre ami le Croquemitaine…

56 [CODEX METROPOLIS]

Abracada-cadavre

CODEX METROPOLIS
Livre III : Les Streums, atavisme, biotope et morphogénèse

UNE OUVERTURE HÉTÉRODOXE
« L'univers est rempli de magie.
Il attend patiemment que notre intelligence s'affine. »

Eden Phillpotts

Que Mab me pardonne cette intrusion non autorisée dans cette partie du CODEX qu'elle s'est appropriée. Ne lui en déplaise, l'étude des Daedalos n'appartient pas qu'à la Science. Loin de moi l'idée de livrer ici une énième bataille de cette guerre séculaire qui oppose scientifiques et gens de foi. Mab a choisi son camp, comme j'ai élu le mien. Pour autant, nos convictions ne doivent pas exclure toute objectivité.

Même une agnostique exaltée comme Mab doit l'admettre : une étude des Daedalos ne saurait prétendre à l'exhaustivité si elle omet d'aborder la question cruciale du mana.

Seul le mana explique le mana

Je jetterai un voile magnanime sur les tentatives acharnées de Mab d'expliquer le mana daedalos par la Science. Je

noterai toutefois, non sans amusement, que si à travers l'Histoire les grands courants mystiques et religieux ont pu se montrer opiniâtres à défendre leurs dogmes, à mesure que la Science les attaquait ; la Science ne se montre pas moins butée, lorsque les rôles sont inversés… Du moins, lorsque Mab se met en tête de la défendre, avec l'obstination donquichottesque qu'on lui connaît.

La théorie scientifique de Mab sur le mana relève de la fumisterie. En particulier lorsqu'elle écrit, je cite : « les mages daedalos ont la capacité de générer un champ dimensionnel altérant les lois de la physique, sur le modèle du champ électrique des anguilles. Ainsi la « magie » daedalos n'en est pas une. Elle peut s'interpréter de façon rationnelle… »

Qu'espère-t-elle ? Isoler, chez les peuples fées, l'organe générateur de leur magie ? Et quel nom lui donnera-t-elle ? La glande *Hocus Pocus* ? Ou croit-elle découvrir une bactérie dans leur sang, une hormone, un virus, à même d'expliquer « scientifiquement » la plus troublante de leurs habiletés ?

Lorsque la Science tente d'investiguer le paranormal, le résultat en est toujours comique, ou pathétique, c'est selon. Si sa démarche n'était que ridicule, je ne gâcherais pas mon temps (*a fortiori*, encore moins le vôtre) à la dénoncer. Seulement, non contents d'être inutiles, les projets de Mab sont assassins et doivent être stoppés.

Combien de Daedalos ont été éventrés, découpés, taillés en pièces, pour satisfaire son acharnement macabre à débusquer, dans leur anatomie mutilée, le secret du mana ?

Certes les religions sont responsables, dans des proportions variées, d'exactions et de massacres que rien ne saurait excuser.

Ne soyons pas aveugles pour autant : la Science, entre de mauvaises mains, a elle aussi fait couler les larmes et le sang. La course aux armements, l'expérimentation sur les animaux, sur les prisonniers… Cela me navre de le consigner ici, mais je serai plus en paix avec ma conscience, après avoir écrit ceci :

l'ambiance dans le laboratoire de Mab, ces derniers temps, me rappelle les sinistres officines de médecine que l'on trouvait accolées aux baraquements des camps de concentration. On y hurle, on y pleure, on y meurt. Le laxisme moral a investi les lieux. Le cynisme. Un mépris pour la vie digne du IIIe Reich. Une pulsion de mort pathologique, au sens clinique du terme.

La santé mentale de Mab me préoccupe et c'est une litote. À mesure que ses recherches piétinent, elle perd pied. Dès qu'une interrogation lui traverse l'esprit, désormais, elle troque avec trop de facilité la plume, contre le scalpel, la scie à os et le tranchoir.

À me lire, vous l'aurez compris, je réprouve cette boucherie génocidaire dont nous aurons un jour tous à rougir. J'ai opté moi-même pour une autre approche, déterministe et holistique. Mais aussi infiniment plus humaniste. Point n'est besoin de disséquer…

Pour comprendre le phénomène magique, il faut l'expliquer par le phénomène magique.

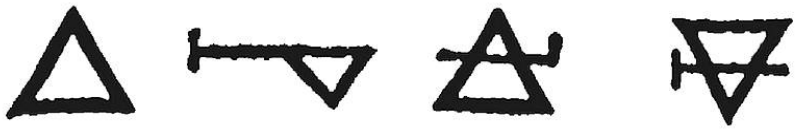
Le mana, une affaire élémentaire

Dans la mesure où cette partie du CODEX est consacrée à l'analyse des races daedalos, mon propos y trouve pleinement sa place.

Car le mana est étroitement corrélé à l'espèce d'appartenance de chaque daedalos.

Dans un premier temps, par souci de clarté, je rappellerai qu'il existe quatre éléments :

L'AIR L'EAU LE FEU LA TERRE



Chaque espèce daedalos présente une affinité, plus ou moins marquée, pour l'un d'entre eux. Bien sûr, cette analyse demeure extrêmement réductrice.

Les lecteurs avertis, ayant quelques notions d'occultisme, auront reconnu ici un emprunt à la démonologie de Jean Bodin (voir *De la démonomanie des sorciers*, 1580, dont un exemplaire figure dans les archives, à supposer que Mab ne l'ait pas brûlé).

Au gré de mes recherches, j'ai pu constater des similitudes troublantes entre les écrits des démonologues du Moyen Âge et mes propres observations empiriques sur les Daedalos. Je ne crois plus à une coïncidence.

Je pense qu'il s'est trouve, à toutes les époques, des démonistes, des hermétistes, des occultistes… qui ont, pour les plus éminents d'entre eux, trouvé moyen de conjurer les Daedalos et de se faire obéir d'eux.

De source plus ancienne, cette connexité des Daedalos avec la nature et les forces élémentaires pourrait expliquer la cosmogonie animiste des Celtes. Le fait que nos ancêtres attribuaient à chaque rivière, à chaque forêt une divinité pourrait refléter une réalité plus profonde. Que jadis, les Daedalos cohabitaient avec les Hommes, pacifiquement. Qu'ils étaient les gardiens de la nature et qu'il existait entre eux une osmose.

Je ne crois pas que les druides massacraient tous les Daedalos, sans distinction, comme nous le faisons. Ils avaient conclu des alliances, avec certaines races ou factions. Si nous ne souhaitons pas être submergés un jour par des vagues

d'ennemis implacables, nous serions sages de les imiter.

Hélas, si l'idée paraît simple, il en va différemment de sa mise en œuvre. Où trouver des alliés ? Que reste-t-il des pactes conclus par nos ancêtres ? Avons-nous des amis dans le *Sidh,* dont nous ne soupçonnons pas l'existence ? Se souviennent-ils de nous ?

Autant de questions sans réponses. Autant de risques à courir. Car nous devrons vérifier par nous-mêmes. Nous ne trouverons nul écrit pour nous aiguiller. Les Celtes étaient un peuple de tradition orale. Le massacre de leurs druides, par l'armée romaine, a oblitéré à jamais leur savoir, qui nous fait si cruellement défaut aujourd'hui. Les rares témoignages à leur propos, nous les tenons de leurs bourreaux. Des rapports de généraux romains, de légats et de tribuns… Bref, les récits biaisés d'un ramassis de bouchers et d'assassins.

Est-ce le destin des cultures que de s'affronter ? Non. Je veux croire que nous pouvons gripper l'engrenage de la fatalité. Apporter à nos deux mondes ce que nulle génération n'a osé avant nous. La paix. L'amour. La compréhension.

« Le Thaumaturge »,
Pilier, philosophe et penseur du mouvement Colombe

57 [CAMILLE]

Prison de chair

« Je ne comprends pas pourquoi je dois ouvrir la marche, se plaint Vincent. Cet honneur devrait vous revenir : c'est VOUS qui tenez le flingue.

— Tais-toi et avance. »

Vincent marche en direction du bruit. Camille le suit, en gardant *cet enfoiré* bien en joue.

Ils pénètrent ensemble dans les ruines du salon. La baie vitrée, qui donne sur le balcon, a été pulvérisée. Le tapis, étoilé de débris de verre, semble indiquer qu'une chose venue de l'extérieur s'est invitée ici. La créature a dévasté le mobilier, en déployant une force herculéenne. *Que cherche-t-elle ?* songe Camille.

L'écho d'une voix glacée vient lui répondre.

— La femme. L'enfant. Où sont-ils passés ? s'enquiert une petite voix.

Une ombre se détache du mur. Celle d'une maigre fillette dont le derme imite la couleur du papier peint. Sa « peau » s'effrite, avant de tomber par plaques entières à ses pieds. *Du sable…* La gangue minérale qui épousait son corps se disloque, sans la blesser. Le sablon lui obéit au doigt et à l'œil, jusqu'à lui accorder un camouflage mimétique.

Pour avoir lu le carnet de Vincent, Camille comprend qu'elle a affaire à l'occupante de la cave de la Maison Caffart. Elle l'imaginait plus grande.

— Neith ! s'exclame Vincent. Je t'ai crue morte !

— Elle n'en a pas l'air, grommelle Camille, en braquant son arme sur la Streum. Quoiqu'il ne soit jamais trop tard pour bien faire…

— Navrée pour cette petite comédie, répond-elle obligeamment à son ancien geôlier. Tu étais tellement déterminé à me tuer… je n'ai pas voulu te contrarier. J'ai pensé que cette catharsis te ferait le plus grand bien. Ainsi donc, voilà pourquoi tu t'es débarrassé de moi, sans hésiter. Vilain cachottier : tu as localisé les derniers fragments du *Requiem*… Bravo. Un piège parfait pour notre ennemi…

Couverte de poussières et des hardes d'un tee-shirt noir, Neith ressemble à une version miniature de Madeline, l'enterrée vive de la *Maison Usher* de Poe. Elle époussette ses loques sales. Sa peau marmoréenne paraît luire dans la clarté de la pleine lune.

— Neith, lâche cette dague et il ne te sera fait aucun mal, promet Vincent.

— C'est à moi d'en décider, le rabroue Camille.

La fillette les ignore. Elle se déshabille, pour offrir aux regards son rachitisme, son absence de poitrine et le tissu cicatriciel qui remplace ses tétons arrachés. S'il s'agissait d'une fillette humaine, Camille en aurait le cœur retourné. Pour une Streum en revanche, elle n'éprouve nulle compassion.

Avec une langueur obscène, Neith approche le manche de son arme d'un téton absent. Les pseudopodes se détendent brusquement pour lui labourer le sein gauche.

— NON ! hurle Vincent.

L'extase ravine le visage de l'enfant. Elle gémit, alors que les membres chitineux se déploient en elle, calquant le modèle d'un réseau de racines. Le sable à ses pieds s'engouffre sous les ongles de ses orteils pour plonger en elle. Du rose lui colore

les joues. De la chair vient grassement combler ses hanches osseuses, ses côtes saillantes, ses cuisses de sauterelle, ses bras d'oisillon. Son ventre vide enfle comme une voile, gonflée d'une parodie de grossesse.

— La dague la nourrit, murmure Vincent, estomaqué.

Camille imagine son désarroi. Cette Streum s'est servie de lui pour emmagasiner le Chi dont elle avait besoin. *Cette dague fait partie d'elle à la manière d'un organe, spécialisé dans la collecte de nourriture.*

— Qu'as-tu fait d'Ambre ? demande Camille. Ne nie pas. Je sais que tu l'as attaquée. Nous avons retrouvé tes marionnettes de mains, mortes sur les lieux de sa disparition.

Neith s'abandonne à la volupté de sentir son Mallogène refluer. Au terme d'un long silence, elle daigne répondre :

— Ambre ? Elle m'a échappé. Je la tenais, pourtant. Mais des humains sont intervenus. J'ai cru qu'il s'agissait des vôtres. Les combats sans honneur à dix contre un, c'est votre spécialité, pas vrai ?

Neith palpe son sein droit, où une cicatrice marque l'emplacement dévolu à la deuxième dague, qui manque à l'appel.

— Est-ce pour la venger, demande-t-elle à Camille, que tu as détruit mon autre poignard… celui qu'Ambre m'a volé ?

— C'était un accident, grince Camille. Mais si j'avais su, j'y aurais pris plus de plaisir.

La fillette reste coite. Mais son silence scelle d'atroces promesses. Camille en perçoit un avant-goût, sous la forme de raclements frénétiques. Derrière la porte d'entrée, des choses griffent le bois pour se frayer un chemin. Vincent va jeter un œil par le judas.

— Nous avons un problème…, annonce-t-il.

— Des mains, c'est cela ? Qui nous coupent toute retraite ?

— Des centaines, au moins.

Les grattements s'amplifient. *Nous voilà pris entre deux feux.*

Vincent s'adresse à Neith, dans l'espoir de la raisonner.

— Les derniers jours ont été éprouvants pour tout le monde, commence-t-il. Nous avons tous de solides griefs les uns envers les autres. Pourtant mesdemoiselles, je crois que nous nous égarons…

Camille laisse Vincent déballer ses boniments. Elle en profite pour étudier les options qui s'offrent à elle. Elle devrait s'enfuir et revenir avec des renforts… Elle ne se sent pas de taille à affronter cette Streum, seule et blessée. Toutefois, sauter par la fenêtre, de cette hauteur, s'apparenterait à un suicide. Et affronter les mains dans le couloir vaudrait à peine mieux…

Les négociations entre Neith et Vincent se poursuivent. La Daedalos semble céder du terrain devant les arguments de l'humain, remarquablement persuasif.

— Certes, admet-elle, je n'aurais pu me libérer sans les ciseaux que tu m'as livrés. Et, en orchestrant ce guet-apens, tu t'es surpassé. Sans doute la *Cour d'Unseelie* ne verrait-elle nulle objection à ce que tu entres à mon service. Toutefois…

Un sixième sens pousse Camille à reprendre soudain intérêt à leur conversation. Elle fixe la fillette avec attention.

— … Un gage de loyauté serait fort apprécié. Par exemple, la tête de celle Vigie…

La Recrue se tourne vers Vincent, en quête de soutien. Ce dernier accepte les conditions de Neith, sans même chercher à la défendre.

— Comme tu voudras, acquiesce-t-il, laconique.

— Traître ! s'insurge Camille.

Avec une agilité foudroyante que n'auraient pas reniée les meilleurs *sharpshooters* de l'Ouest sauvage, elle braque son

flingue sur Neith.

— Donne-moi une bonne raison de ne pas te faire sauter le caisson…

La Streum sourit, armée de ses seuls ciseaux. Avant que quiconque ne puisse réagir, la fillette plante les lames aiguisées dans sa propre chair, en plein nombril. Elle ouvre une plaie béante sur toute la largeur du ventre, un sourire rouge que ses viscères viennent pourlécher, telle une langue démesurée. Puis les lames remontent, vers le plexus.

Pour connaître les souffrances qu'exprime son visage, il faudrait être un samouraï adepte du seppuku. Neith s'écroule.

— Elle a préféré se tuer, murmure Vincent. Pourquoi ?

Peu habituée aux faveurs, surtout venant de l'ennemi, Camille inspecte le corps. Un détail cloche. Elle aiguise sa *Vue*… Les bords de la plaie sont trop blancs, trop nets. Ils s'effilochent par endroits… telle de la soie. *Comme un foutu cocon !*

— Sa peau, souffle Vincent. Elle pâlit à vue d'œil… On dirait… Oh merde, ce n'est pas de la peau, c'est du fil d'âme ! Ce corps n'en est pas un, c'est une prison…

Le *vrai* corps de Neith, ils en ont l'avant-goût quand un membre chitineux émerge de la plaie béante, étirant ses quatre articulations engourdies. La patte noirâtre tâte le plancher, délicatement, pour en éprouver la solidité. Elle prend appui, puis tire en douceur.

Le ventre de la fillette se bombe d'horrible manière, tandis qu'une forme monstrueuse lutte pour s'en extirper. Quelle que soit la chose retenue prisonnière, elle devra y mettre plus de nerf pour sortir. Alors la patte force davantage… Les lattes

cèdent, le plancher s'incline, des clous projetés se figent dans le mur. Et ce sifflement de bête enragée… de bête impatiente de se dépêtrer de sa chrysalide en forme de petite fille…

Camille éprouve un très mauvais pressentiment.

— On se casse ! hurle-t-elle.

Un ordre que Vincent s'empresse déjà d'exécuter, en clopinant.

— Camille ! l'alerte-t-il en pointant l'entrée du doigt.

Les mains ont réussi à se frayer un chemin à travers la porte, dont la partie basse a été grattée au point de ressembler à un vieux gruyère. Des soldats de chair morte, juchés sur leurs cinq doigts piqués d'échardes, aux ongles arrachés, leur barrent la route.

— Peut-être devrions-nous reconsidérer notre position, hasarde Vincent et nous allier à elle. Nous avons, après tout, un ennemi commun…

Elle le fait taire d'un regard. Des mains se jettent sur Vincent. *Autant pour l'alliance.* L'enseignant se lance dans une chorégraphie de son cru pour tenter de s'en débarrasser.

Camille doit se défendre elle aussi contre ces assaillantes mortes-vivantes. Elle en cloue une au plancher avec son poignard. Elle en jette une autre par la fenêtre. Retournant contre elles l'avantage de leur petite taille, elle saisit une main, puis une autre, pour leur faire suivre le même chemin. Elle est imitée en cela par Vincent.

Les restes de la porte ne laissent filtrer les marionnettes de chair qu'au compte-gouttes. Camille fait glisser une commode devant l'entrée pour leur faire obstacle et leur acheter un sursis.

Le corps déformé de la fillette se cabre. À présent, deux pattes velues sont parvenues à s'en dépêtrer, et bientôt davantage. Atroce spectacle que Camille couche dans sa ligne de mire.

— On ne transige pas avec la vermine, dit-elle. On l'écrase.

Elle presse la gâchette. Le coup ne part pas. Seul un « clic ! » navré lui répond. Elle répète l'opération, sans plus de succès.

Elle aperçoit Vincent s'enfuir dans la cuisine.

— Reviens, espèce de lâche !

Camille soupire. La voilà seule, face à l'horreur sortie de son cocon, occupée à nettoyer les lambeaux rosâtres qui la recouvrent. Une aberration qui offre aux descriptions la même résistance qu'un cauchemar d'enfant. La Recrue s'en trouve pétrifiée.

— Camille ! hurle Vincent. Derrière toi !

Elle se retourne en direction de la porte. Elle sourit. *Voilà une idée qui ne pouvait germer que dans une cervelle malade.* Vincent dépose la bonbonne de gaz ouverte en travers de l'entrée. Il brise plusieurs bouteilles d'alcool sur le parquet en bois, avant de s'éloigner prestement.

— Te soucie pas de moi ! beugle-t-il en plongeant à couvert. Vas-y !

Se soucier de lui ? Aucun risque.

Camille allume son briquet…

58 [VINCENT]

Le syndrome Eurydice

Vincent tousse de la poussière de plâtre. Le souffle de l'explosion l'a recouvert d'une mue d'éclisses de bois qui glisse au sol tandis qu'il se relève.

Des acouphènes sifflent à ses tympans, perturbent son équilibre. *Mon oreille interne est-elle touchée ?* s'inquiète-t-il. Il n'entend pas ce que Camille lui crie. Il titube dans sa direction. Il a l'impression de déambuler sur le pont d'un navire, pris dans le roulis d'une tempête.

La Vigie bondit par-dessus le canapé renversé. Vive, elle prend Vincent par le bras à la manière d'un enfant pataud qu'il faudrait escorter.

— Une bouteille de gaz ! hurle-t-elle à son oreille. Tu voulais nous tuer ?!

— Il faut croire que j'ai rate mon coup, ironise-t-il avant d'ajouter, merci.

Elle l'aide à marcher. Ensemble, ils traversent ce champ de bataille, qui autrefois a été le salon.

Un tapis irrégulier de débris crisse sous leurs semelles. Des câbles électriques sectionnés crachent leurs étincelles. Des plaques carbonisées se détachent du plafond lépreux, qu'on croirait noirci au chalumeau. Des projectiles incendiaires, shurikens d'acier fondu, ont moucheté le canapé et les rideaux en proie aux flammes.

Camille et son allié marchent voûtés pour ne pas respirer la

fumée épaisse qui a pris possession des lieux. La porte d'entrée les attend, à quelques pas.

Sous l'impact de la déflagration, la porte a été aspirée dans le couloir. L'incendie achève de consumer l'huisserie, laquelle rappelle ces cercles de feu dans lesquels les dompteurs de cirque font sauter leurs fauves.

Mélangés parmi les esquilles de bois et les fragments de bonbonne fumants, les restes déchiquetés des mains mortes-vivantes exhalent un fumet de chairs calcinées. Certaines ont été clouées aux murs par des échardes de métal. D'autres, agonisantes, sont agitées de spasmes musculaires.

Vincent et la virago gothique quittent l'appartement dévasté et traversent le couloir. Des voisins terrorisés les interceptent, les harcèlent de questions, les blâment ou proposent leur assistance. Camille les repousse rudement, en les enjoignant de se claquemurer chez eux, de n'ouvrir à personne et d'appeler la police et les pompiers.

— C'est un attentat, ment-elle. Les responsables pourraient encore frapper. Vous serez plus en sécurité chez vous. Et n'entrez surtout pas dans cet appartement : le risque d'autres explosions n'est pas à écarter.

La Recrue coupe court à leurs remarques, en prenant Vincent comme prétexte. Lequel gémit pour donner bonne mesure.

— Cet homme est blessé. Je dois l'emmener aux urgences. Laissez-moi passer.

Elle se fraie un chemin à coups d'épaule, jusqu'à accéder à la sortie d'urgence.

La cage d'escalier est une antiquité en colimaçon, qu'ils

descendent quatre à quatre comme s'ils avaient la mort aux trousses. Ce qui n'est pas qu'une image, ainsi qu'ils en reçoivent bientôt la confirmation.

Au-dessus de leurs têtes, le couloir qu'ils ont quitte résonne de hurlements. Probablement ceux des voisins qui se sont crus malins d'ignorer les avertissements de Camille. Malgré la distance, ils peuvent sentir la rambarde vibrer sous leurs doigts, répercutant la course folle d'une chose monstrueuse.

Soudain, une masse tombe à travers l'axe central des escaliers en spirale, avant de s'écraser avec fracas dans le vestibule. Il s'agit de la porte de secours. Un hurlement sinistre résonne au-dessus d'eux. Une créature colossale les rejoint dans la cage d'escalier, pour les prendre en chasse.

— Plus vite ! panique Camille.

— Vraiment ? raille Vincent. Nous ne nous arrêterons pas pour quelques photos ?

La structure hélicoïdale des escaliers est mise à mal. Ils entendent l'acier gémir, le bois craquer. Mais pire encore, ils perçoivent ce souffle avide qui gagne du terrain sur eux, l'écho de claquements de mâchoires impatients.

— Stop !

La jeune goth s'arrête net. Vincent, qui la suivait, s'écrase le groin contre son perfecto. *Cette virago a les muscles durs comme du béton !*

Un projectile écrase les marches qu'ils s'apprêtaient à fouler, dans un vacarme de chantier de démolition. Avec la grâce imperturbable d'un obus, une machine à laver passe devant eux, emportant un pan entier de l'escalier. Attestant que leur poursuivant possède la force d'une catapulte.

— Saute, abruti !

Ils bondissent à tour de rôle par-dessus les marches manquantes. Un cri de frustration, plus haut, leur indique que Neith est encore plus proche qu'ils ne le craignaient.

— Courage ! Nous y sommes presque !

Camille saute par-dessus la balustrade, exécutant une réception impeccable sur le carrelage en damier noir et blanc du rez-de-chaussée. Vincent perd de précieuses secondes à descendre les dernières marches en ahanant.

La jeune femme a déjà atteint le sas d'entrée lorsque l'enseignant l'entend s'exclamer :

— Bordel de merde ! C'est pas vrai ?!

Elle court le rejoindre, pâle comme un cadavre.

— C'est un piège ! Nous devons trouver une autre issue !

Sur le coup, Vincent ne comprend pas pourquoi elle rebrousse chemin alors que la liberté leur tendait les bras. Puis il distingue les choses qui grouillent derrière la fugitive, au sol, aux murs, au plafond. Des mains tranchées, nécrosées, par légions. D'horribles bataillons zombis qui leur barrent toute retraite.

Pire. Les portes des appartements donnant sur le vestibule s'ouvrent pour livrer passage à d'autres divisions de soldats putréfiés, rampant sur leurs cinq doigts, grossies de nouvelles « recrues ». Prouvant que leur traqueuse n'entend laisser aucun témoin.

Neith, tu vas trop loin.

— La cave ! s'exclame-t-il, en faisant signe à Camille de le suivre.

Leur dernière chance. Ils prennent leurs jambes à leur cou.

La Vigie le devance. Vincent peine à la suivre, à l'image d'un Orphée essoufflé clopinant derrière une Eurydice gonflée à bloc. À l'instar du héros mythologique, l'enseignant ne peut s'empêcher de jeter un regard en arrière.

Il aperçoit Neith, dans son véritable corps, au moment où elle défonce la porte de la cage d'escalier, devenue trop étroite pour elle. Un nuage de poussière envahit le hall. À l'intérieur,

il distingue une masse sombre qui s'ébroue, sonnée. Une, puis deux pattes arachnides émergent de cette brume de poudre de béton. Elles ont l'aspect rugueux de troncs d'arbres et s'enfoncent dans le carrelage comme s'il s'agissait de carreaux de beurre…

— Dépêche-toi ! lui enjoint son alliée.

Quatre paires d'yeux s'arrêtent sur lui, étincelants de gourmandise. Semblables à huit gemmes de jais, reflétant sa terreur. Cette brève vision lui donne des ailes.

Il mouline des jambes à toute vitesse, dépasse Camille et parvient le premier devant la porte antieffraction de la cave, verrouillée. Il sort le trousseau que Lisa lui a confié, du temps où il était encore le bienvenu chez elle. Il cherche la bonne clé.

— Elle vient vers nous ! le presse la jeune gothique.

— Merci de cette précision !

Il s'efforce de ne plus y penser, afin de garder ses gestes sûrs. Il trouve enfin. La porte s'ouvre. Ils s'y engouffrent.

Au moment de la refermer, par l'entrebâillement, Vincent aperçoit une silhouette gigantesque, qui leur occulte le hall et la lumière des réverbères, telle une éclipse de pure malveillance.

— Cette porte ne tiendra jamais ! objecte Camille, tandis que son compagnon la condamne à clé. Nous sommes baisés !

— Si, la rassure Vincent avec un demi-sourire. Elle tiendra.

Depuis plusieurs semaines déjà, Vincent planifie le piège final destiné au Croquemitaine. Une ultime bataille qu'il avait initialement prévu de livrer dans cet immeuble, avec Lisa et

Éluard comme appâts. Aussi a-t-il imaginé plusieurs dispositifs en ce sens, y compris hors de leur appartement, jusque dans les parties communes. Des traquenards invisibles aux Dormeurs, uniquement destinés aux Daedalos.

Le cellier abrite l'un d'eux. Dans la stratégie que l'enseignant a élaborée, ce lieu offrait une position de repli, sécurisée. Au cas où l'affrontement contre le Croquemitaine aurait mal tourné. Hélas, même les pires scenarii qu'il a envisagés pâlissent en comparaison de la débâcle présente.

L'entrée de la cave, toutefois, réserve une surprise à leur assaillante…

Soudain, un choc résonne contre la porte. Puis d'autres, extrêmement rapides, une avalanche bruyante, celle de six pattes martelant sans relâche. Bientôt, une brèche apparaît. Deux griffes l'agrandissent. Lorsque l'une d'elles tente de se faufiler par cette fente, le membre de chitine noire se prend dans un maillage presque invisible de fils brillant d'une lueur absinthe. *De la corde d'âme ! Cela doit te rappeler quelques souvenirs, ma belle…*

Les filins cisaillent la cuticule de Neith comme un câble d'acier le ferait d'un bol de gélatine. La Daedalos rugit de douleur. Des humeurs poisseuses giclent sur le bois, alors que l'appendice meurtri se retire.

Un sifflement insatisfait retentit de l'autre côté. Suivi d'un écho décroissant évoquant un pachyderme qui s'éloigne.

— Je vous ai bien dit que j'avais un plan ! jubile Vincent, au nez de Camille. Quel dommage que vous ayez tout fichu par terre… Au moins sommes-nous en sécurité pour un moment.

— Ou piégés, commente-t-elle sombrement. Que s'est-il passé ? Combien de temps cette défense va-t-elle tenir ?

— Quelques décennies, au moins…, la rassure-t-il.

Vincent tire une armoire vermoulue derrière la porte pour

colmater la brèche ouverte par Neith et prévenir ses mains mortes-vivantes de s'y engager. Ce faisant, il vante à Camille l'inviolabilité du fil d'âme par les Daedalos, comme en témoigne la longue réclusion de son ancienne captive.

— … Les rôles sont inversés à présent, dit-elle en balayant les lieux du regard. Nous sommes ses prisonniers.

Ils se séparent pour inspecter l'endroit. Une cave spacieuse, abritant la chaufferie du bâtiment et des box individuels pour chaque appartement. Des planches et de vieux meubles démantibulés encombrent le passage, parfois.

— Cela n'a rien d'une forteresse, observe Camille. Notre meilleur espoir consiste encore à attendre les renforts. Soit la *Vigie,* soit des Dormeurs. Les pompiers et la police finiront par arriver. Ce monstre ne s'est pas encombré de discrétion jusqu'à présent. Mais lorsque les lieux grouilleront d'humains en uniforme, cette Neith sera contrainte de lâcher prise.

— Je l'espère, abonde Vincent.

Il ne partage qu'à moitié cet optimisme. Il craint que les années d'emprisonnement n'aient rendu Neith complètement folle. Jamais il ne l'aurait pensée capable de s'en prendre aux habitants de cet immeuble.

Les bruits que Vincent croit entendre dans les murs ne le rassurent en rien.

— Nous devons trouver un moyen de nous échapper, insiste-il. J'ai peur que Neith finisse par nous atteindre, avec ses mains. Elle y travaille sûrement déjà. Ces saletés peuvent se faufiler partout. Et quand bien même, je suppose que ni vous ni moi ne souhaitons expliquer aux forces de l'ordre pourquoi nous avons réduit un appart en cendres.

— Alors quoi ? se moque la Recrue. Tu me suggères de creuser ?

— Pas nécessairement ! intervient une voix venue des ombres. Même si ce spectacle vaudrait le détour.

Une botte à pointe de fer pénètre dans la lumière crue des néons, suivie par une jambe colossale, moulée dans un treillis militaire.

— Godrick ! C'est toi ?

Les traits de Camille expriment un mélange de joie et d'incrédulité. Elle le prend dans ses bras. L'étonnement la saisit lorsqu'elle constate combien l'homme est couvert de vêtements, au point de ressembler à un golem de tissu. Sous ce harnachement, il sue à grosses gouttes. Et pourtant : d'où vient cette atmosphère froide qui émane de lui ? Le Chasseur lui rend son accolade, avant de la repousser avec ses énormes mains gantées de cuir.

— T'as une gueule affreuse, renifle-t-elle.

Une litote de sa part : le géant blond a été littéralement défiguré. La moitié gauche de son visage a été abrasée jusqu'aux muscles. Sous l'os à nu de sa pommette, une moitié de dentition brille d'un éclat ivoirin. Du mucus suinte d'une fosse nasale rabotée. Les chairs à vif, en cicatrisant, ont acquis une teinte cireuse de masque funéraire.

— Oui, admet-il gravement. Grâce à ton nouvel ami.

Vincent considère Godrick tel un fantôme. Imperceptiblement, sa main se rapproche d'une planche cloutée, accolée à un mur de parpaings. Les yeux du colosse n'ont rien perdu de son geste. Lui-même saisit le manche de l'énorme épée bâtarde, lovée dans un fourreau hérissé d'écailles, qu'il porte sur son dos. Le bruit de l'acier, dégainé de quelques pouces, fait frémir Vincent. La lame exhale des volutes d'air glacé qui gèlent le détecteur d'incendie situé à l'aplomb du géant. Que peut un bout de bois contre une telle épée ?

Aussi monstrueuse soit-elle, Godrick peut circuler librement avec elle. S'agissant d'une lame et d'un fourreau daedalos, seuls des Éveillés peuvent en remarquer la présence.

Vincent sue à grosses gouttes. Ce Vigie pourrait le tuer séance tenante, sans que la police ne retrouve jamais l'arme du crime.

— Arrêtez ! Il n'est pas mon ami, corrige Camille, mais mon prisonnier !

— Nous ne pouvons nous encombrer d'un prisonnier, gronde Godrick, sans ralentir sa marche. Pas alors que nous avons une bataille à livrer, que l'ennemi est implacable et que les renforts sont encore loin.

— Je suis de votre côté…, commence Vincent.

— Que tu prétends. Je n'attendrai pas d'être au cœur du combat pour savoir si tu dis vrai. Camille, pousse-toi…

Sa lame racle le sol, projette des étincelles, pareille à la hache d'un bourreau mise à affûter.

— Non ! Toi, écoute-moi ! Il connaît ce Streum qui nous poursuit. Celui qu'Ambre et toi, vous traquiez. Il a disposé des pièges, ici. C'est à l'un d'eux que nous devons la vie. Nous pourrions avoir besoin de lui… Je ne le crois pas mauvais. Plutôt paumé et bête d'avoir cru les mensonges d'une Daedalos…

Godrick ne s'en laisse pas conter. Le Chasseur marche sur Vincent, qui recule vers la sortie.

Dans son dos, l'enseignant prépare la clé de la cave. Il échafaude un stratagème. S'il le faut, il fera basculer l'armoire, ouvrira la porte et, si la chance lui sourit, peut-être Neith et les Vigies se gêneront-ils mutuellement, le temps pour lui de fuir.

Telles étaient ses pensées, lorsqu'il reçoit soudain un soutien inattendu.

— Godrick, stop ! ordonne Camille en mettant Godrick en

joue.

Le Chasseur se retourne, menaçant :

— Tu oses braquer sur moi le flingue d'Ambre ? Pour sauver ce type ?!

La Recrue soupire, désabusée :

— Je tire les leçons de mes récentes expériences, dit-elle, sans parvenir à contenir les tremblements de sa voix. Ces temps-ci, je me méfie de mes amis, qui ont trop souvent tendance à me trahir. Alors dis-moi, God' : que fais-tu ici ? Comment as-tu su où me trouver ? Pourquoi es-tu venu seul ? Où étais-tu tout ce temps ?

Le colosse la fixe sans ciller. Elle essaie de soutenir son regard.

Tandis que Vincent s'inquiète de n'entendre aucun bruit au-dehors.

Ce silence ne lui dit rien qui vaille…

59 [CAMILLE]

Confidences de l'En-deçà

Tout en écoutant Godrick, Camille observe Vincent, par intermittence.

Elle a assez lu son journal intime pour s'être forgé une opinion de lui. Elle se fait le portrait d'un homme paumé, dont le terrible passe a fourni une prise aux manigances d'une Daedalos retorse. Certes, Vincent a commis de terribles crimes, mais en croyant bien faire, sans cruauté inutile et au prix d'effroyables tourments.

Il n'y a pas si longtemps, sans doute n'aurait-elle montré aucune compassion pour lui. Elle l'aurait livré à la mort sans regret.

Après ses derniers déboires avec le Craqueuhle, sa vision de la situation est plus nuancée. Les mésaventures de l'enseignant présentent trop de similitudes avec les siennes pour qu'elle ne se sente une coupable solidarité envers lui.

Les vrais responsables sont les Daedalos. Point barre. Un mensonge commode qui leur permettra à tous deux de vivre en paix avec leur conscience.

Tandis que Camille fait le point de ses allégeances, Godrick explique quelles circonstances ont présidé à son entrée en scène parmi eux.

Il leur conte comment il a réchappé, in extremis, de l'agression de Vincent. Blessé grièvement par le sable noir de la dague, il a cherché refuge auprès des êtres les plus aptes à

le soigner : un clan d'Indés, aux tréfonds de l'*En-deçà*.

— … Pour répondre à l'une de tes questions, c'est là que j'ai séjourné tout ce temps.

Motivés par la rancœur qu'ils nourrissent contre Neith, un ennemi commun, les Indés l'ont soigné. Lentement, Godrick a repris des forces, grâce aux druides du clan et à leurs décoctions à base de plantes streums. Ces potions l'ont sauvé. Sans elles, le sable noir l'aurait rongé jusqu'à l'os… Le sable ou plutôt les minuscules insectes qui le composent, lesquels auraient pondu dans ses chairs pour croître et se multiplier. Les druides Indés ont débarrassé son corps de ces parasites.

— Pourquoi ne nous avoir rien dit ? s'insurge Camille.

— Pour tromper tes ennemis, commence par tromper tes amis, se justifie-t-il. Je n'ai pas que des alliés en bas. Passer pour mort m'a rendu plus libre de mes mouvements, afin d'enquêter sur la disparition d'Ambre…

Vincent l'interrompt :

— Vous avez entendu ? demande-t-il une oreille collée au mur.

Les Vigies écoutent, aux aguets.

— Tu as rêvé, mon vieux, le rabroue Camille.

Puis elle encourage Godrick à poursuivre.

Il lui raconte comment les Indés l'ont fait bénéficier de leurs informateurs.

— … Les meilleurs. Il n'est pas un coin d'égout, une canalisation pourrie qui échappent à leur surveillance… Ils ont retrouvé Ambre…

Camille retient son souffle.

— … Aux dernières nouvelles, poursuit-il, elle est en vie. Je n'irai pas jusqu'à dire en charmante compagnie, mais au moins est-elle en sécurité.

Camille demande à Godrick qui a enlevé Ambre. Il lui

répond de façon énigmatique :

— À ton avis ? Les Fiannas ont un dicton, à ce propos : quel est le pire ennemi d'une Karmina ?

— Qu'est-ce que j'en sais, j'ai l'air d'une Fianna ?

— Pointe ce flingue ailleurs et peut-être que je t'expliquerai…

Camille baisse son arme, avant de demander :

— Comment es-tu arrivé jusqu'ici ?

Les Indés, là encore. Toute la merde de la *Surface* arrive chez eux. Le monde des Dormeurs n'échappe à leur attention. Il existe aussi une autre raison. Dernièrement, le prix des informations concernant *Le Requiem du dehors* a connu une brusque envolée. Plusieurs camps se les arrachent. La *Vigie*, la *Cour d'Unseelie,* mais aussi de mystérieux Daedalos. Rien ne rend les Indés plus vigilants que la perspective de confortables profits.

— … Ton nouveau pote est apparu sur leur radar dès qu'il s'est mêlé de cette histoire. Ils l'ont aperçu sur les lieux des meurtres. Ils l'ont suivi jusqu'ici, où il vient régulièrement depuis des semaines. Son petit manège a été repéré. L'info circule. Si nous traînons ici, nous risquons de voir débarquer d'autres trouble-fêtes…

— Facile à dire.

— Je connais un autre accès. Vers l'*En-deçà.* Je m'en suis servi pour vous surprendre, ton pote et toi.

Camille n'est que modérément surprise de cette révélation. Aux dires des Chasseurs, si la traque aux Daedalos s'avère si difficile, c'est aussi à cause de l'abondance des passages secrets menant de la *Surface* vers l'*En-deçà.* Les Streums veillent jalousement sur ce réseau qui leur permet de disparaître fort opportunément lorsque la *Vigie* les prend en chasse.

Des passages que les Indés emploient également. Il s'en

trouve partout, dans les endroits les plus improbables. Fosses plongeant sous les stations de métro, tronçons d'égouts désaffectés, tunnels creusés dans des caves abandonnées… Le sous-sol de cette ville ressemble à un gruyère farci de monstres.

— J'insiste, corrige Camille, ce type n'est pas mon pote.

— Tant mieux. Parce que nous ne l'emmenons pas avec nous. Sa vie s'arrête ce soir et ici.

Godrick marche vers Vincent, dans le but de mettre sa sentence à exécution, lorsque soudain un choc violent retentit. Les murs tremblent.

— Et cette fois, vous l'avez entendu ?! Si c'est un rêve, raille Vincent, j'espère bientôt me réveiller !

L'enseignant se tient face à Godrick. Il brandit un bout de bois dérisoire, tout en essayant de garder autant de distance que possible entre le Chasseur et lui.

Avec un grognement digne d'un Viking, le géant charge…

Brusquement, les lumières s'éteignent.

— Pas de panique, intervient le géant. Les pompiers ont peut-être coupé le courant. Pour prévenir le risque d'autres explosions…

Il est interrompu par le vacarme de martèlements sourds au plafond. De la poussière tombe sur leurs têtes.

— Et là, c'est quoi ? ricane Vincent. Les pompiers qui démolissent l'immeuble ? *Pour prévenir le risque d'autres explosions ?*

— Les sarcasmes ne nous mèneront nulle part, tempère Camille.

— Les conneries non plus ! Aïe ! Protégez-vous ! Un morceau de plafond m'est tombe dessus !

Les coups redoublent, de plus en plus proches, évoquant le boucan d'un marteau-piqueur furieux…

Tout à coup, le silence revient. Pas un bruit, sauf la respiration des Éveillés à bout de nerfs. Puis une sonnerie de portable, d'un ridicule consommé.

— J'ai reçu un message, déclare Camille. C'est Forge ! Il est là-haut, devant l'immeuble, avec les autres ! Enki les a prévenus !

Son soulagement est contagieux.

— … Ils ne peuvent entrer pour l'instant, continue-t-elle, avec excitation. Trop de pompiers, trop de flics. L'incendie fait rage. Forge me demande si je suis bien à l'intérieur… Nous sommes sauvés ! Neith a dû les voir et s'enfuir !

Ses compagnons hurlent de joie ! Même Godrick laisse échapper un cri de liesse guttural, qui résonne dans la cave…

Lorsque brutalement, le plafond au-dessus d'eux s'effondre. Leurs voix s'éteignent, ensevelies sous un torrent de gravats.

Camille, Godrick, Vincent, se retrouvent seuls, sous les décombres, dans les ténèbres.

Seuls ? Pas tout à fait…

60 [VINCENT]

L’appel des Limbes

Vincent reprend conscience, étendu sur un lit de débris, dans une obscurité totale. Quand le plafond de la cave s’est effondré, il a eu le réflexe de se réfugier dans le couloir menant aux box des locataires. Cet étroit passage l’aura protégé.

En cherchant à se relever, Vincent s’entaille une main sur du verre brisé. Debout, à tâtons, il évalue sa situation. Dans son malheur, il bénéficie d’un peu de chance. Les plus gros débris auraient pu lui fendre le crâne ou lui rompre les jambes. Au lieu de quoi, il est libre de ses mouvements, souffrant seulement de quelques contusions.

Une puanteur de tuyauterie crevée lui pique les narines. Il avance à petits pas, en se méfiant du sol irrégulier.

— Camille… Godrick…, chuchote-t-il.

Aucune réponse.

— Neith ? hasarde-t-il.

Rien. Il arrache la croûte de poussière qui lui scelle les paupières. Il active sa *Vue*. Nulle aura lumineuse ne vient adoucir les ténèbres. Le voilà seul. Serait-il l’unique survivant de cette catastrophe ?

Il se dirige vers ce qu’il pense être la sortie de la cave. Il tire la clé de Lisa de sa poche. Il remercie déjà la Providence de lui avoir fourni l’opportunité de s’échapper. Peut-être la chance lui sourit-elle, après tout ?

Un obstacle vient barrer sa route et ses espoirs.

— Non, non, non…, chuchote-t-il.

Si. Le couloir est obstrué du sol au plafond et sur toute sa largeur. Malheur ! Le voilà prisonnier d'un stupide mur de gravats !

À l'aveuglette, il cherche une faille, qu'il ne trouve pas. Il brandit son bâton de bois, il cogne, il frappe.

— À l'aide ! À L'AIDE !!

Il ne parvient qu'à casser sa seule arme. Il tombe à genoux. Le Destin se joue-t-il de lui ? Est-ce la vengeance de Neith, l'emmurer à son tour ?

Vincent relève la tête. De l'autre côté des décombres, il a cru entendre un bruit.

Il colle son oreille contre les fragments de béton glacé, sur lesquels courent des rigoles d'eaux usées. Il ne perçoit d'abord rien, puis des cris étouffés lui parviennent. Il tressaille au son d'une détonation, à laquelle répond l'écho d'une course pachydermique et des grognements bestiaux. Sûrement Neith et les Vigies qui s'affrontent. Vincent se trouve coupé d'eux.

Peut-être le croit-on mort ? Mais dans le cas contraire ? Si Neith l'emporte, selon toute probabilité, son nouveau corps n'aura aucune peine à se frayer un chemin, à travers les éboulis, jusqu'à lui. Pour des retrouvailles aussi déplaisantes que salissantes.

Vincent doit fuir. Il se souvient du passage mentionné par Godrick. Le Chasseur a suggéré alors à Camille de le garder pour eux et d'abandonner l'enseignant dans cette cave. Ironie du sort, Vincent sera finalement le seul à en profiter, tandis que les deux Vigies vont rencontrer leur mort entre les griffes de Neith.

Vincent se met en quête de l'entrée vers l'*En-deçà*. Les ténèbres compliquent son affaire. Il palpe, il pousse, il tracte, sans effet. Est-il seulement sûr que le passage se situe de ce

côté-ci ? Il désespérait de le localiser, lorsqu'une caresse d'air frais lui hérisse la nuque.

D'où vient ce courant d'air ? L'Éveillé en remonte l'origine, jusqu'à parvenir à l'orée d'un réduit, dont il pousse la porte. Elle a été forcée. Il pénètre dans un local exigu, cerné de rayonnages remplis de bocaux. Le souffle froid provient d'une étagère. Vincent la tire.

Un bruit de verre brisé le fait sursauter. Un bocal, en équilibre instable, a chuté. En explosant sur le carrelage, il dégage une odeur rance.

Derrière le meuble, un boyau étroit exhale son haleine gelée, humide.

Vincent s'y engage après avoir remis l'étagère en place derrière lui.

Il traverse une enfilade d'accès étroits donnant sur des lieux insolites. Un gouffre d'où monte une étrange musique… Serait-ce un tour de ses sens fatigués ? Une cheminée souterraine crachant le fumet d'une cuisine exotique. Un tronçon d'égout où des braseros mourants dispensent une chiche lueur, assez pour lire les affiches collées aux murs, imprimées sur du papier lépreux d'exécrable qualité, lesquelles vantent les marchandises du *Bazar du Bizarre*. Une horrible camelote, glorifiée par des boniments qui ne lésinent pas sur les superlatifs.

Brusquement, Vincent perçoit l'écho d'une conversation tenue dans un idiome qui ressemble à une suite d'éternuements et de raclements de gorge. Il se réfugie dans une alcôve ombreuse jusqu'à ce que la source du bruit se soit tue. Puis il reprend sa marche, en redoublant de prudence.

Plus loin, un craquement sous son pied retient son attention. Il observe sa semelle. Un bonbon s'y trouve englué. L'odeur en est abjecte. *Curieux*. Il le décolle et l'observe. Le fourrage de celui-ci paraît étonnamment rouge… *Et riche en protéines*.

Une friandise mélangeant sucre et chair crue… Il frémit. Alors, ce que Vincent sait des Croquemitaines lui revient, de sinistre mémoire…

61 [CAMILLE]

Une noire prière

Camille se dégage des gravats. Une brume cotonneuse obstrue sa vision. Elle éternue, à cause des particules en suspension. Sa morve a la consistance d'une préparation pour plâtre à prise rapide.

Une faible lumière électrique lui parvient, halo incertain, tamisé par le nuage de poussière. Cette clarté provient de l'appartement du dessus. L'éclat d'une ampoule nue, qui filtre par le trou béant du plafond.

Camille observe cet ulcère percé dans le bâtiment. Des câbles sectionnés ondulent, serpents crachant leur venin électrique. Elle mesure l'étendue des dégâts. Le béton, la structure en acier, tout a cédé. Au milieu de la cave, un amas de plâtras étale son opulence ravagée, barrant la sortie.

La Recrue n'est pas tirée d'affaire, elle le sait. Elle bénéficie plutôt d'un sursis. Car le danger rôde.

Elle inspecte les décombres à l'aide de sa *Vue*. Elle ne décèle pas âme qui vive. Soit Godrick et Vincent ont trouvé moyen de s'échapper, ce dont elle doute… Soit ils ont péri écrasés.

Camille songe à l'accès vers l'*En-deçà* mentionné par le Chasseur. D'après ses indications, il était situé du côté des box. Cette zone disparaît derrière une colline d'éboulis, désormais hors d'atteinte. *Ç'aurait été trop beau !*

Camille lève les yeux vers la trouée, culminant à quelque

trois mètres de haut environ. Peut-être pourrait-elle s'y hisser ? Rejoindre l'appartement supérieur et de là gagner la sortie ?

Par cette béance déchirée, elle a un aperçu sur un salon encombré de meubles rustiques, dont certains se sont écrasés au sous-sol. Une pièce balayée, à intervalles réguliers, par les gyrophares bleus des soldats du feu.

— À l'aide ! hurle-t-elle, les mains en porte-voix.

Pas de réponse. Elle observe la colline de gravats, abrupte. Cela reste encore sa meilleure option. Elle entreprend de l'escalader. Les prises abondent, quoique nombre d'entre elles soient traîtres. La Recrue parvient sans heurts à mi-parcours. Un peu de courage et elle pourra grimper à l'étage supérieur. Tout de même, la texture de certains débris lui semble un peu… friable. À mesure qu'elle s'élève, elle sent la chaleur, l'odeur du plastique brûlé. Le tremblement d'une explosion manque de la faire chuter.

L'incendie fait rage, elle doit se méfier. Voilà sûrement ce qui occupe les pompiers.

Soudain, sa botte s'enfonce dans les décombres comme dans du flan. Le ciment sous ses pieds se désagrège. Déséquilibrée, elle roule au bas de la colline de plâtras.

Elle hurle. Un tuyau lui a percé le mollet. Elle le retire. *Que vient-il de se passer ?!*

Soupçonneuse, elle ramasse un fragment de ciment. Le matériau s'effrite, aussi léger et poreux qu'un vulgaire calcaire… *ou que du bois, après l'œuvre des termites.* À l'intérieur, l'Éveillée découvre le pot aux roses : des galeries creusées, abritant encore des traces de sablon noir. Voici le secret de Neith pour forer un tel trou. Elle a usé de son sable dans le but de saper les matériaux.

Camille sent l'abattement la gagner. Impossible d'escalader ce monceau de matériaux rongés, prêts à se dérober sous ses pieds. Quelle alternative lui reste-t-il ?

La Recrue tire le fléau d'armes qui lui ceint le ventre. La chaîne d'acier produit un écho mat en touchant le sol. Peut-être existe-t-il en haut un support auquel l'accrocher ? Un ancrage assez solide pour supporter son poids, auquel elle pourrait grimper ?

Après deux tentatives infructueuses, Camille est alertée par un bruit de gravats. Elle se retourne pour voir un débris rouler jusqu'à ses bottes à renforts de métal. Rêve-t-elle ou ce monticule vient-il de bouger ?

Elle va reprendre ses essais lorsqu'un grincement sinistre retentit.

Soudain, le tumulus de déblais se soulève. Une masse se déplace, sous les décombres, telle une taupe colossale. Une serre chitineuse jaillit du béton, surprenant Camille. La Vigie aurait été cisaillée net, si elle n'avait eu le réflexe d'esquiver.

Elle roule par terre afin de se mettre en sûreté. Elle pointe son arme en direction de la patte arachnide, qui replonge aussitôt sous les ruines.

Sans doute impressionnée par le flingue d'Ambre, Neith joue la prudence en demeurant à couvert. Elle ignore qu'aux mains de Camille, l'arme présente moins de danger qu'un lance-pierre. Elle ne tardera guère à s'en rendre compte. Alors, ce sera la curée.

Camille tremble, incapable de réfléchir à une contre-attaque. Deux griffes hérissées de pointes surgissent pour lui trancher les jambes. Avertie par les tremblements du sol, elle bondit une seconde avant de finir amputée.

Elle lance sa chaîne à l'assaut de l'exosquelette. Une serre lui arrache son arme, sans effort. Son fléau d'armes, qui l'a si bien défendue contre l'Ophiure, est réduit en miettes par deux paires de pinces dentées.

Camille fuit. Elle s'adosse à un mur, suant à grosses gouttes. Elle manque d'air. Dès qu'elle essaie de se concentrer, le visage lisse de l'Ophiure lui apparaît. La fée aquatique lui

sourit de toutes ses dents effilées, à l'image d'un funeste présage. Une pure terreur sape ses forces.

Sturm a raison. Elle n'est pas digne d'être Chasseuse. Camille serait prête à renoncer à ce titre, à jamais pourvu que quelqu'un la tire *de ce merdier*. Qui souhaiterait affronter pareil monstre ?

Excepté qu'il n'y a nul miracle à attendre : elle est baisée jusqu'à l'os.

Neith se rapproche. Lentement, une masse se détache de la colline de débris. Un monticule d'éboulis, glissant vers l'Éveillée terrorisée. Entre les fragments de béton, des trouées laissent entrevoir une armure luisante, prolongée de rostres et d'excroissances barbelées. La chose avance vers elle. Neith a dû flairer sa peur. Elle vient pour l'achever, progressant avec circonspection.

Camille serre le flingue daedalos contre son cœur. Elle l'inspecte une dernière fois. Le barillet est plein. Rien ne manque. Pourquoi ne marche-t-il pas ? Elle peste. Elle supplie.

Ce faisant, elle ne parvient qu'à souiller l'arme du sang qui lui poisse les mains. Son propre sang. Les chairs disséquées du pistolet biomécanique l'absorbent goulûment. La peau racornie s'attendrit. Les tendons secs, actionnant les mécanismes, recouvrent leur élasticité.

Ce phénomène n'échappe pas à la Recrue, qui s'entaille le poignet avec son cran d'arrêt pour inonder l'arme de jus de veine. Un extrait du *Codex Metropolis* lui revient en mémoire, au sujet des armes streums. L'ouvrage affirme que ces objets seraient vivants et doués d'une volonté propre. Certains Piliers ont même émis l'idée qu'il s'agirait d'une seule et même race daedalos, du genre symbiotique.

Désormais. Camille est prête à les croire. À l'intérieur de la crosse de l'arme, une aura vient de naître, d'un noir de suie. Les mécanismes cliquettent, tournent, vrombissent, comme un chat étirant ses membres au sortir d'une longue sieste. Les

rouages d'os grincent avec une volupté gourmande.

Camille braque l'arme sur Neith, toujours abritée derrière sa coquille de débris. Sa main tremble. Elle n'aura droit qu'à un seul tir.

Soudain, huit pattes se détendent tels des diables en boîte, projetant alentour des blocs de ciment. Une avalanche qui désarme Camille et l'assomme.

Une silhouette gigantesque rampe vers elle, toute en crochets, en pinces et en venin. Torse de femme, monté sur un abdomen difforme, semblable à un assemblage de cauchemar.

Des griffes-faux se lèvent, prêtes à frapper. Le hurlement de triomphe de Neith se mue en râle d'agonie… Une épée de givre surgit de son ventre pour lui offrir une douloureuse césarienne. Ses tripes n'ont pas le temps de se déverser. Elles gèlent in situ.

La femme-mygale est tranchée en deux, coupe longitudinale parfaite, évoquant un spécimen sur la table de dissection d'un entomologiste.

Lorsqu'elles heurtent le sol, les deux monstrueuses moitiés volent en éclats.

Leurs morceaux s'éparpillent, en tintant comme du verre.

62 [VINCENT]

Cauchemars croquants

Vincent poursuit son avancée dans l'*En-deçà*. Les paysages qui s'offrent à lui tiennent moins du jardin de cocagne, que d'une symbiose douteuse entre dédale et décharge publique. L'Éveillé, qui n'a rien d'un Thésée, peine à s'orienter.

L'*En-deçà* se propage tel un cancer citadin anarchique, tumeur grouillant sous la ville. Ses ramifications innombrables s'enracinent dans les fondations des buildings, reliant entre eux les lieux les plus improbables.

Certaines galeries, hantées d'échos inquiétants, descendent plus bas encore. Vincent les évite. Jusqu'où l'*En-deçà* plonge-t-il ? Un mystère qu'il laisse aux Daedalos le soin d'élucider.

Au pied d'un mur couvert d'inscriptions kabbalistiques, Vincent découvre une lampe à pétrole, allumée. Il la dérobe sans état d'âme… Il s'enfuit, lorsqu'il croit entendre l'écho de pas venant vers lui.

L'enseignant a changé ses plans. Il ne souhaite plus regagner la *Surface*. Hors de question de fuir alors que la vengeance passe à sa portée.

Pour l'heure, il suit la piste fraîche d'un Croquemitaine. Le bonbon fourré à la viande qu'il a ramassé en fournit la preuve incontestable : un spécimen de cette navrante espèce rôde dans les parages. D'ailleurs, la bave est encore tiède. Cette horrible confiserie, typiquement daedalos, porte leur marque. Les Croquemitaines s'en servent pour appâter les enfants

Dormeurs, lesquels forment la base de leur régime alimentaire. Du moins, si l'on en croit les légendes urbaines.

Vincent a de bonnes raisons de croire que ce Croquemitaine n'est autre que celui qu'il recherche. D'après Neith, cette race demeure fort rare, car en voie d'extinction et venue des abysses les plus reculés du *Sidh*. Rarement ces prédateurs s'aventurent dans l'*En-deçà*, encore moins en *Surface*. Leur apparition est aussi singulière que la marée rejetant sur une grève les restes d'un calamar colossal.

Les Croquemitaines sont des habitants des grands fonds. Ils nourrissent une prédilection pour les *Contrées cauchemardesques* du *Sidh*, où jadis de terribles batailles féériques se sont jouées, empoisonnant la terre de sortilèges mortifères, imprégnant la pierre des châteaux de maléfices à très longue vie. Il est de tradition chez les *Croquemitaines* d'acquérir leurs pouvoirs en exposant leur corps aux radiations mutagènes de ces magies anciennes, avec des résultats aléatoires, monstrueux et spectaculaires.

De surcroît, la trace d'un *Croquemitaine* si près de l'appartement de Lisa a achevé de persuader Vincent qu'il ne pouvait s'agir ici d'un simple hasard.

Aussi a-t-il résolu d'en avoir le cœur net.

Vincent progresse avec précaution pour ne pas trahir sa présence.

Tout à coup, il croit avoir été repéré. Il lui semble percevoir des grattements, sur ses arrières. Il se fige… Il n'entend que le hululement sinistre du vent, s'engouffrant dans les boyaux souterrains. Tout va bien. Ce devait être le produit de son imagination.

La piste l'entraîne plus profond. Aux constructions modernes s'adjoint, par épisodes, du bâti plus désuet, oublié des plans d'urbanisme. Voûtes basses, murs de torchis, terre battue, no man's land de mousse et de rouille, que lui révèle son antique lampe à pétrole, en forçant sur les ombres

angoissantes.

La course d'un batracien albinos et aveugle lui arrache un cri. *Bravo. Pas besoin de Croquemitaine : tu parviens très bien à t'épouvanter tout seul !*

D'autant que les motifs d'angoisse ne manquent pas. Certes, Vincent a prévu le matériel adéquat pour tuer son adversaire. Cependant, tout cet attirail repose dans son sac de sport, rangé sous le lit d'Éluard, dans l'appartement de Lisa.

Sans cet équipement, sans doute serait-il plus sage de prendre la poudre d'escampette. Toutefois, la raison pèse peu face à l'obsession.

Consumé par la rage, Vincent a concocté un plan téméraire : il envisage de servir d'appât afin d'attirer ce Croquemitaine dans ce piège à Daedalos qu'est devenu l'immeuble de Lisa.

Vincent s'enfonce plus loin encore dans les couches sédimentaires de ténèbres et de secrets qui gisent sous Lille. *Toute cette affaire sent le sapin.* Et d'autres effluves moins sylvestres, lorsqu'il parvient à un ancien système d'égouts, forteresse de vase et de crasse.

Une boîte à partouze pour bactéries, où chacune se branle dans son coin, jusqu'à l'orgasme et la division cellulaire. Un lac souterrain, pollué au-delà de ce que les autorités (in)compétentes voudraient bien admettre.

Dans la terre meuble qui borde ce bassin aux eaux acides, Vincent découvre des empreintes de pieds griffus, ainsi qu'un atroce emballage de sucette écrasé dans l'une d'elles. Il les suit.

Un mouvement à la lisière de son champ de vision aimante son attention. Un mouvement furtif, au ras du sol. Une petite silhouette pâle qui détale sitôt qu'il fait mine de s'y intéresser.

Sûrement un autre batracien cavernicole.

L'Éveillé parvient à un passage dérobé. À demi masqué

derrière les racines d'une plante étrange, véritable chimère botanique, il distingue un boyau de terre battue, lambrissé de racines et de rhizomes. Il s'y engage.

Il fait sombre ici, comme dans une tombe… Il trébuche sur un obstacle en bois. Un couvercle de cercueil.

D'autres débris du même acabit étayent cet accès, l'empêchant de s'effondrer. Poutres fabriquées à partir de croix, solives conçues à partir de stèles…

Régulièrement, le faisceau de sa lampe accroche des points blancs, figés dans la paroi. Il en détache un. Il s'agit d'un ongle. *Quelle sorte d'ouvrier travaillerait la terre de ses mains nues ?*

La réponse gît devant lui, épinglée au mur de terre. Une étoile de chair. Une *main*, aux doigts croqués. Clouée en son centre par le bâton rouillé d'une sucette de cauchemar : un œil globuleux, verni sous plusieurs couches de sucre candi…

Alors, il perçoit les grattements derrière lui, proches…

Très proches.

63 [CAMILLE]

L’Art de la guerre

Les restes pulvérisés de Neith fondent au sol, semblables à du verre. Ils dégagent une odeur d’azote et de viande mise à décongeler.

Godrick rengaine son épée. Il se porte au-devant de Camille, s’assure qu’elle n’a rien et lui passe une main dans le cou :

— Merci d’avoir joué les appâts, dit-il. Tu as été courageuse. La première fois qu’un Chasseur m’a fait ce coup-là, je me suis chié dessus… J’avais huit ans. C’était avec mon père, conclut-il avec rancœur.

La Recrue frissonne. Certes, les paroles du géant lui font froid dans le dos. Mais moins que sa main : sa peau est gelée, comme si la manipulation de son épée *Sleipnir* avait drainé toute chaleur hors de son corps.

Puis Godrick fait volte-face pour fouiller le cadavre éclaté de leur ennemi. Dans cette pénombre, il n’est pas toujours aisé de distinguer la chair couverte de givre, des vulgaires gravats. Le Chasseur semble chercher un élément précis. Il s’acharne à broyer un fragment sous sa botte.

— Je pense qu’elle est morte, hasarde prudemment la jeune femme.

Godrick soupire.

— J’aimerais que ce soit si simple… Aide-moi, plutôt.

Tout en sondant de la semelle le sol jonché de viscères fumants de Daedalos, le Chasseur partage avec elle les informations qu'il a obtenues des Indés, au sujet de la façon de tuer Neith.

— … Ce Streum n'a pas d'organisme, à proprement parler. Son corps abrite une colonie d'insectes du *Sidh.* Des parasites, très agressifs. Ils lui permettent de contrôler cette armée de mains tranchées. Quant au sable noir, il s'agit d'une nuée de larves voraces, appartenant à la même espèce.

— Ça ne correspond à aucune des races daedalos répertoriées par Mab, objecte Camille.

Le géant acquiesce, en étudiant un boyau givré à la lumière. Il lui explique que Neith a bénéficié d'enchantements de modifications corporelles, sous le patronage de la *Cour d'Unseelie.*

— … Les deux dagues osseuses prolongeant ses seins, poursuit-il, abritent le Roi et la Reine de l'essaim. Ambre et moi détenions la première. Seconde-moi : nous devons détruire celle qu'elle détient. Elle sera très affaiblie sans elle. Cela nous laissera le temps de rejoindre la *Vigie* pour détruire l'autre…

— Ce ne sera pas nécessaire, l'interrompt Camille, sans lever le nez de ses recherches.

Elle lui raconte alors, d'une voix gênée, par quel concours de circonstances cette arme streum s'est trouvée broyée sous les roues d'une voiture. Elle redoute sa réaction.

— Parfois Camille, répond-il enfin, il est difficile de distinguer chez toi ce qui relève du génie ou de la bêtise. Néanmoins : bravo.

Camille se fige. Elle croit reconnaître la dernière dague chitineuse. Elle tente de la briser pour en voir le cœur net. Sous l'action du froid, la matière est dure comme de la pierre. Elle saisit une barre en acier. Elle la martèle de coups. La cuticule finit par céder. Hélas, l'intérieur est creux. Sans doute

s'agit-il d'un médiocre morceau de carapace. La ressemblance était pourtant trompeuse. *Difficile de distinguer quoi que ce soit dans ce foutoir.*

— Je l'ai ! s'exclame soudain Godrick.

Camille grince des dents, lorsque lui parvient le crissement de la chitine gelée qui cède sous une grêle de coups d'épée.

Soudain, une voix retentit, en hauteur :

— … Vous entendez les gars ? Bougez pas, je vais voir…

Des bruits de bottes résonnent dans l'appartement sinistré, au-dessus de leurs têtes. De la poussière tombe du trou. Une silhouette humaine, en tenue d'intervention, se penche dans leur direction :

— Les gars ! J'ai deux survivants ici !

Puis le pompier s'adresse aux deux Éveillés, tout en évaluant leur situation :

— Ne bougez pas ! Vous êtes en sécurité, ici. Je peux pas en dire autant des autres habitants. Nous allons descendre vous chercher, mais vous devrez attendre encore un peu !

Puis il disparaît, accaparé par des tâches plus urgentes.

Camille panique. Elle explique à Godrick la part qu'elle a prise à cet incendie, comme le fait que des voisins l'ont vue quitter un appartement en flammes, juste après une explosion. La Recrue n'est guère pressée de répondre aux questions des pompiers, encore moins à celles de la police.

— On ne peut pas te laisser seule cinq minutes, toi, raille Godrick. Soit. Épaule-moi. Nous devons déblayer ces gravats, dit-il en désignant le couloir de box menant vers l'accès à l'*En-deçà.*

A priori, la tâche semble irréalisable à deux. Toutefois, les matériaux sapés par Neith demeurent bien plus légers qu'il n'y paraît. Des blocs entiers de béton s'effritent tels des carreaux de plâtre détrempés. Si bien qu'au prix de quelques efforts, ils parviennent à dégager un trou suffisant pour s'y engouffrer à quatre pattes.

Au terme de leur reptation, ils débouchent sur un corridor enténébré, dans lequel Godrick se repère à tâtons, Camille cheminant à sa suite.

Ils pénètrent dans un réduit abandonné, aux étagères chargées de bocaux. Derrière l'une d'elles, un passage secret les attend et les avale.

— Que faisons-nous, maintenant ? chuchote la jeune goth.

— Nous finissons le boulot, vite et propre… Nous ne sommes pas les premiers à nous engager ici, constate-t-il en observant les murs et le terrain. Dans l'*En-deçà,* les Indés protègent leurs fiefs en plaçant des sceaux d'aura, presque invisibles des non-initiés. Comme des chiens marqueraient leur territoire, si tu veux. Quelqu'un avant nous les a tous rompus. Ce doit être ce Vincent… Nous pouvons presque le suivre à la trace.

Camille a beau forcer sur sa *Vue,* elle ne voit pas les sigils dont parle son compagnon. Quoique… à mieux y regarder, elle distingue en effet une spirale fluorescente, à demi effacée par des doigts malhabiles. Une maladresse signée Vincent ?

— Attention ! la rabroue Godrick. Tu dois suivre exactement mes pas. Tu ne voudrais pas déclencher un piège, n'est-ce pas ?

Elle fait non de la tête et se le tient pour dit.

— Si nous le rattrapons, vas-tu le tuer ? s'enquiert-elle.

— Je n'ai pas encore décidé. Dans son intérêt cependant, il vaudrait mieux que nous le trouvions les premiers. À ce rythme, les Indés ne vont guère tarder à remarquer la

présence d'un intrus dans leurs tunnels… si ce n'est déjà fait.

Une succession de boyaux ombreux les entraînent jusque dans des ruines souterraines, éclairées de braseros. Aux murs, d'étranges affiches vantent des produits dont Camille n'a jamais entendu parler et dont l'utilité même lui échappe. Les lieux évoquent un ancien hôtel, à l'architecture haussmannienne, qui aurait souffert d'un bombardement. Sous des arches de pierres blanches coiffées d'ardoises bleutées, plusieurs embranchements s'offrent à eux.

Godrick grommelle en grattant sa barbe de trois jours. De ce qu'il laisse entendre, « cet abruti » de Vincent s'est engagé dans la galerie la plus dangereuse. Les inscriptions de mise en garde tout autour sont formelles : la mort rôde dans ce tunnel.

— D'ordinaire, les Indés marquent les accès condamnés par une lampe afin que nul ne les ignore, le temps pour leur milice de traiter le problème. Il y avait une lampe ici, la dernière fois que je suis passé. Ce crétin a dû l'embarquer. S'il est une chose que les Indés aiment moins que les intrus, ce sont les voleurs…

La piste de l'enseignant, imprimée dans la terre battue, court se perdre dans cette obscurité inquiétante.

— Allons-y, déclare Vincent.

Ils s'étaient engagés de quelques pas dans les ténèbres lorsqu'un grattement se fait entendre, droit devant eux. Dans cette quasi-noirceur, impossible d'en percevoir l'origine.

— Vincent ? hasarde Camille, en avançant prudemment. Rends-toi et nous ne te ferons aucun mal…

Dans son dos, elle entend le raclement caractéristique de l'acier que l'on tire au clair. Un son qui semble démentir son offre pacifiste.

— Godrick ? Qu'est-ce que tu…

Il l'attrape par l'épaule, puis la tire brutalement en arrière. Au même instant, des pinces-rasoirs claquent dans le vide,

comme si les ténèbres elles-mêmes attaquaient. Sans l'intervention du Chasseur, la Recrue aurait fini décapitée.

— Recule ! ordonne-t-il. Vite, dans la lumière !!

Il la repousse aussi facilement qu'un fétu de paille. Elle atterrit dans la boue, à l'orée du tunnel obscur.

La jeune goth roule sur elle-même, se relève et dégaine le pistolet streum biomécanique.

Neith s'extirpe de la galerie étroite en prenant appui sur ses pattes. De ses huit membres d'origine, il n'en reste que cinq opérationnels. Deux ont été sectionnés, un autre pend mollement à son flanc.

Son crâne exagérément allongé accueille quatre paires d'yeux, de tailles diverses, semblables à des gemmes d'obsidienne. Son corps évoque une monstrueuse figurine de porcelaine, cassée puis recollée à la hussarde. Des insectes s'affairent à repriser ses chairs avec du fil d'âme, pareille à une poupée de chair déchirée. Des parasites recollent sa carapace en sécrétant un mucus translucide. L'ensemble suggère quelque odieuse chaîne de montage, où des ouvriers paniqués s'emploient à rafistoler au plus vite une sinistre machine de guerre.

— Merde ! jure le Chasseur.

Camille n'a pas besoin de lui demander ce qu'il se passe. La situation semble évidente. Godrick s'est trompé en croyant avoir détruit la Reine de cette colonie de vermines. Dans la pénombre, au milieu des gravats, il a dû confondre avec un autre fragment de son anatomie de cauchemar.

— Où est passée la dague-Reine ? hurle Camille, en constatant que l'arme streum n'orne plus le sein droit de Neith.

— Elle a dû la cacher… Le défaut de sa cuirasse, tu penses bien ! Mais elle ne peut pas être loin ! Sans quoi, ce monstre ne pourrait se faire obéir d'autant d'insectes. Camille, je

compte sur toi !

Sur ces paroles, Godrick disparaît à nouveau, la laissant seule confrontée à cette horreur. *Comment foutre a-t-il fait ?*

Camille a déjà entendu des Chasseurs, qui ont eu maille à partir avec des Indés, évoquer pareil talent. La *resquille,* tel est son nom. L'aura de son compagnon s'est évanouie. Sa silhouette elle-même semble floue, à moitié fondue dans le décor.

Camille enrage de réaliser comment Godrick se sert d'elle pour parvenir à ses fins. *Trompe tes alliés, si tu veux tromper ton ennemi.* Elle mesure tout ce qui la sépare d'un combattant de sa trempe. Sa capacité, notamment, à mettre en œuvre une tactique, en plein combat. Le géant connaît mieux que personne les préceptes de l'*Art de la guerre*[59]. Il les a faits siens.

Hypnotisée par l'horreur de Neith rampant vers elle, Camille ne s'inquiète pas de l'engourdissement qui a pris possession de sa main droite, puis de ses doigts…

Elle comprend que quelque chose cloche lorsque son bras tout entier se meut sans son consentement…

Brutalement, le canon du flingue d'Ambre se presse contre sa tempe.

Son crâne résonne de l'écho d'une voix d'homme, qu'elle est seule à entendre :

Mon nom est Sacrovir, pour servir et pour sévir.

Révolver multifonction, tendre avec les dames, dur avec les taches.

Qu'as-tu fait d'ambre, greluche ?

Tu as trois secondes pour répondre.

Un…

Camille entend le chien s'armer. Les veines de son bras, gonflées d'une sanie noire, sont douloureuses. Elle n'exerce

plus aucun contrôle sur ses muscles.

Deux…

Un peu tard, Camille réalise le bien-fondé des mises en garde de Forge.

Non, décidément, une arme streum n'est pas un objet à laisser entre les mains d'un débutant.

Tr…

64 [VINCENT]

Garde-danger

LES RACLEMENTS.

Vincent met quelque distance entre eux et lui.

Ses pas le conduisent à une grotte, aux parois veinées de racines noueuses, évoquant de longs doigts tordus empêchant les murs de terre de s'effondrer.

La fin du chemin et de ses espoirs. Un cul-de-sac.

Au plafond, la glaise est piquée de trous béants, aux formes éloquentes. Des contours de cercueils, en négatif. Sépultures exhumées, *par le bas.* Morts tombés au niveau inférieur de leur enfer putrescent.

Au sol, des dalles de marbre brisées, leur inscription effacée par l'érosion. Vincent comprend qu'il se trouve sous le cimetière de l'Est, qu'un Daedalos a utilisé pour de macabres emplettes.

De curieux fruits oscillent, archi-mûrs, accrochés aux racines par les restes de leur suaire. Des cadavres pendent, à l'envers, leur tête farcie de rêves et de viscères, également corrompus.

Vincent se frictionne. Il a la chair de poule.

Il effleure la végétation tortueuse, les bras d'écorce plongeant dans les cercueils et leurs occupants, corps gonflés d'humidité.

Les cadavres ont subi des déprédations. Leurs ventres,

découpés en étoile, fleurissent comme des roses aux pétales de peau.

Il remarque un cadavre plus frais que les autres, arborant charentaises, peignoir rose et bigoudis. Il le reconnaît. Il s'agit de la voisine de palier de Lisa, une mégère acariâtre qui lui a cherché des crosses à plus d'une reprise.

Que diable fait-elle ici ? Il s'en approche pour l'étudier…

Il bondit en arrière, lorsque la présumée morte s'arc-boute soudain. Elle convulse, telle une épileptique au climax de sa crise. Sans doute est-elle en état de choc. Il ne peut la laisser ainsi. Il va auprès d'elle dans l'espoir de la secourir, et d'apprendre peut-être comment elle a échoué ici.

La vieille femme hurle un cri silencieux. Au fond de sa gorge, Vincent discerne une silhouette pâle, remuante. Une chose se fraie un chemin vers la lumière de sa lampe à pétrole, déchirant la trachée, rompant les cordes vocales…

L'enseignant recule, lorsque la mâchoire de la vénérable octogénaire bâille démesurément, produisant un craquement sinistre de mandibule déboîtée.

Pour livrer passage à des doigts livides, aux ongles terreux…

Une petite main d'enfant, pourvue d'une bague délicate…

Que Vincent connaît bien, pour l'avoir offerte par le passé à sa fille, Vanessa.

65 [CAMILLE]

Surgelé sauvage

Trois ! braille mentalement Sacrovir, l'arme streum qui a le réveil plutôt grincheux.

La Recrue terrorisée, une pétoire patibulaire sur la tempe, se met brusquement à bafouiller très vite :

— Je m'appelle Camille. J'appartiens à la *Vigie*. Ambre a disparu. Je suis à sa recherche. Godrick a retrouvé sa trace. Nous sommes en danger. Un Daedalos cherche à rassembler *Le Requiem du dehors*. Neith nous attaque. Son complice a pris la fuite. Je ne veux pas mourir et…

La ferme ! la coupe le revolver vivant. **Répète-moi tout ça, mais avec ta cervelle… Visualise ce que tu souhaites me montrer…**

Camille est brusquement arrachée à ses pensées par un cri de Godrick :

— Camille !! À quoi tu joues, bon sang !

Il reparaît pour faire barrage entre Neith et elle. Camille recule pour ne pas le gêner.

Le Chasseur harcèle les flancs du monstre. L'usage de la *resquille* estompe la présence de Godrick, dont ne subsiste qu'une forme floue, que Neith ne parvient pas à atteindre. Les parades du Streum viennent trop tard. Ses contre-attaques n'embrochent que l'air. Tandis que chaque coup d'épée bâtarde ouvre des brèches béantes dans l'armure arachnide, sectionne net les pattes qui tentent de s'interposer. Un, deux,

trois, quatre appendices chitineux choient au sol pour s'y trémousser en dégorgeant leur sève poisseuse.

En équilibre précaire sur une griffe, Neith dérape lamentablement sur la petite mare glissante de ses propres fluides corporels. Elle piaille de déconvenue.

Les murs alentour dégoulinent de gerbes sombres. Godrick avec son épée se tient tel un peintre qui n'utiliserait qu'une seule couleur : l'ichor.

Neith ressemble à un arbre poisseux, dont un jardinier psychopathe aurait élagué toutes les branches. Un organisme en souffrance, attendant qu'on l'achève.

Godrick marche sur elle, avec cette intention.

L'ultime contre-attaque de Neith prend Godrick totalement au dépourvu. Alors qu'il se faufilait, presque invisible, dans son dos pour la décapiter d'un coup de taille, la Streum bondit sur lui, en faisant claquer ses mandibules. Elle le saisit au ventre, le fait tournoyer au-dessus de sa tête, puis le jette contre un mur de briques qui cède sous lui.

Le Chasseur ne bouge plus. La Daedalos entreprend de régénérer ses blessures.

Comment a-t-elle pu le repérer ? Camille avise la présence d'une brume sombre, au ras du sol. *Du sable noir, en suspension !* Peu importe la *resquille*, du moment que Godrick marche dedans, Neith peut le localiser sans peine.

Au milieu d'un nuage de poussière, le géant blond se relève. Son ventre saigne abondamment. Une hémorragie que le Chasseur endigue, en plaquant le plat de sa lame contre la plaie. Il grimace. Une croûte de sang gelé colmate cette déchirure.

Le visage du Vigie paraît si blanc que ses traits en sont presque effacés. Des gerçures s'ouvrent sur ses lèvres bleues. Il claque des dents.

Neith n'a guère l'air plus vaillant. Les attaques de son

adversaire ont massacré nombre de ses insectes. Les survivants s'épuisent à réparer les dégâts. Une autre passe d'armes pourrait avoir raison d'elle. Aussi s'isole-t-elle pour reprendre des forces. La brume noire, qui forme autour d'elle comme un cercle éthéré, tournoie, de plus en plus vite, jusqu'à former une curieuse tempête de sable, derrière laquelle elle s'abrite, hors de vue.

Confronté à cette muraille impénétrable, qu'il doit assiéger, Godrick adopte une étrange tactique. Il retire ses vêtements. De multiples épaisseurs de polaires, qu'il abandonne, jusqu'à dévoiler son torse glabre couvert de tatouages runiques.

Il juche son immense épée en travers de ses épaules, axe d'os et d'acier en équilibre sur sa nuque et l'envergure de ses bras. Il livre son corps à l'aura gelée de la lame, taillée dans un croc de *Würm des glaces*. Des cristaux de givre emprisonnent sa chair dans un processus de glaciation accéléré. Des stalactites s'allongent sous ses membres. Sur ses pectoraux, sur ses abdominaux, sa peau craquelle, se racornit, jusqu'à former des écailles à l'éclat diamantin. Ses yeux sont engloutis dans la visière d'un casque de glace opaque.

Sa gorge exhale un souffle qui gèle l'atmosphère et fend les briques derrière lui, froid de banquise, haleine de septentrion. D'un geste lent, il reprend son épée en main. Une gangue de glace soude désormais la garde de l'arme à son poing.

Avec la lenteur d'un glacier, il marche vers Neith et son mur de sable.

Camille observe la scène, interdite. Elle en oublierait presque le flingue braqué sur sa tempe. Elle sent malgré tout la présence de Sacrovir, dans sa tête. L'arme streum s'est tue pour suivre le combat du Chasseur, à travers les yeux de son hôtesse et otage. Par une déroutante communion de pensée, la jeune goth peut ressentir l'excitation du flingue qu'elle tente désespérément de rallier à sa cause. Camille essaie de renouer le dialogue mental avec l'arme.

Nous devons l'aider, avance-t-elle.

Silence. Sacrovir a-t-il perçu sa pensée ? Oui, car une réponse bourrue fait écho dans son crâne :

Surtout pas, la rabroue le pistolet streum**. Il a la situation bien en main. Tu ne ferais que le gêner. Ce combat n'est pas de ton niveau. Observe, plutôt.**

Godrick hurle ce qui ressemble à un cri de guerre au ralenti : une longue plainte de carnynx{60}, qui n'en finit plus, fait vibrer le sol et s'envoler une nuée de chauves-souris effrayées à tire-d'aile.

Le Chasseur imperturbable pénètre sans dommages dans les tourbillons de sable noir. Son derme de glace, aussi glissant qu'une croûte de verglas, dévie les grains abrasifs. La tempête l'engloutit.

Occulté par ce rideau de sable, se joue le dernier acte du duel qui oppose Godrick à Neith. Camille entend une grande clameur indignée. La Daedalos ne semble guère goûter cette intrusion. À son cri répond une succession de chocs sourds qui font trembler la terre.

Puis son sable retombe, inerte.

Alors, Camille et Sacrovir, qui épie à travers ses sens, découvrent une scène éloquente. La tête de Neith a été enfoncée dans la boue jusqu'aux épaules par deux poings massifs. Godrick lui ouvre l'abdomen, puis l'écartèle. Le corps de la Streum se cabre, pris de convulsions. Le géant glacé farfouille ses viscères. Il jette parfois des boyaux de côté, tels des articles soldés, jusqu'à trouver son bonheur : la dague-Reine que Neith a cachée en elle-même.

Il la serre dans son poing pour la broyer. La croûte de kératine commence à se fissurer.

Quand soudain, Godrick s'immobilise, dans un craquement de glaçon.

En se trémoussant, Neith parvient à se dégager de son trou. Elle considère son adversaire. Un sourire obscène étire son faciès cabossé. Elle rampe vers lui. Avec sa dernière griffe, elle se contente de lui administrer une pichenette.

Godrick tombe sur le flanc, aussi rigide qu'une statue.

Des insectes récupèrent la dague entre les doigts du guerrier.

— Impressionnant, déclare Neith. Je n'aurais jamais pensé revoir ce tour un jour…

Neith range la dague-Reine dans sa panse, que ses ouvrières recousent. Une patte sectionnée est rattachée à son corps par des sutures en fil d'âme.

Dans ses négociations avec Sacrovir, Camille décide de changer de tactique.

Si Godrick devait mourir, pense-t-elle, *sans que tu fasses quoi que ce soit pour l'aider, Ambre ne te le pardonnera jamais !*

La Recrue croit entendre l'équivalent mental d'un crachat.

Tu marques un point, petite, grogne le flingue. **Mais si tu essaies de me doubler, ta jolie frimousse finira en puzzle deux cents pièces. Clair ?**

Enfin, le canon se détourne de sa cervelle pour changer de cible. Camille n'a aucune emprise sur ce geste. Elle n'est qu'une poupée de chair dont Sacrovir tire les ficelles.

Rends-moi le contrôle de mon bras ! s'insurge-t-elle.

Pour quoi faire ? raille l'arme streum. **C'est moi le**

cerveau de notre duo. Toi, tu fournis la chair. Et moi, mon expertise en matière de carnage.

Avant que Camille n'ait pu protester, son doigt presse la détente. Le coup part.

Le recul de l'arme propulse la Recrue trois mètres en arrière.

66 [VINCENT]

Les chants de Némésis

Vincent observe, impuissant, la main nécrosée de sa propre fille, tandis qu'elle rampe hors de la gorge du cadavre de la vieille femme.

Elle est suivie d'une autre, puis d'une autre encore. La pauvre dépouille vomit à la chaîne des horreurs à cinq doigts qui se mettent en formation, telle une phalange d'infanterie d'épouvante.

Derrière lui, l'enseignant perçoit à nouveau des grattements, plus proches que jamais. Il frémit. Il comprend trop tard leur origine : le frottis de centaines d'ongles, progressant en cadence, à l'instar une armée entraînée.

Balayant avec sa lampe le couloir par lequel il est entré, il est pris de panique. Un tapis de mains gangrenées marche sur lui, en rangs serrés. *Combien Neith a-t-elle visité de cimetières et de morgues, de caveaux et de tombeaux, pour recruter ses légions ?*

Les mains, déployées sur la largeur du tunnel, lui barrent toute retraite. Elles se précipitent vers lui.

Vincent court à leur rencontre. Sa seule chance de salut reste de traverser cette horde grouillante. Il ignore les doigts qui tentent d'escalader le bas de son pantalon, les os qui craquent sous ses semelles. Il parvient à franchir les lignes ennemies, dont il ressort couvert de soldats miniatures, qui lui tirent les cheveux, lui pincent les testicules, s'escriment à

vouloir lui boucher le nez, la bouche, lui crever les yeux.

Il les arrache sans ralentir sa course et les jette par-dessus son épaule.

Il atteint un embranchement donnant sur deux voies aux voûtes anciennes, contiguës. Il ne se rappelle plus laquelle l'a mené ici.

De celle de droite, toutefois, monte l'écho de frottements sinistres, ongles raclant la pierre. De l'autre, rien ne filtre hormis un silence inoffensif. Il s'y engouffre sans plus réfléchir. Il parvient à mettre de la distance avec ses poursuivants.

Le murmure d'un écoulement d'eau, devant lui, le rassure. Il a emprunté le bon chemin. Il devrait rejoindre, sous peu, le lac pollué qu'il a longé à l'aller.

Un déplacement d'air, tout proche, place tous ses sens en alerte.

L'enseignant promène sa lampe tempête sur ses arrières… À temps pour éclairer la petite main blanchâtre qui escalade les briques, à peu de distance. La chose saute sur lui. Elle lui serre la gorge. Suivie d'une seconde, tapie dans l'ombre de la première, qui vient en renfort de sa sœur dans le but de l'étrangler.

Ces mains chétives aux doigts boursouflés, Vincent les observe, pétrifié, alors qu'elles lui coupent le souffle. Il les reconnaît pour les avoir maintes fois choyées, curées, embrassées, soignées de leurs bobos, des plus infimes aux plus gros.

Quel que soit le mal qui les habite aujourd'hui, hélas, Vincent n'y peut plus rien. Il n'est pas de remède contre la mort, pas plus que contre les parasites de Neith. Il saisit les poignets sectionnés, où de petits os affleurent, semblables à des flûtes d'ivoire. Il tâche de se convaincre que la chair qu'il étreint n'a plus rien de commun avec sa fille. L'entreprise est ardue. Le courage lui manque pour s'en défaire. N'a-t-il pas

abandonne Vanessa, lorsqu'elle a eu le plus besoin de lui ? N'aurait-il pas dû se battre plus dur afin d'en conserver la garde ?

Avec un sanglot, il arrache les mains, dont les ongles lui pèlent le cou. Il cale l'une d'elles sous son genou. Il serre l'autre contre lui, un instant, comme il aurait aimé étreindre sa petite fille, une dernière fois. Puis il lui brise les doigts, un à un, avant de la poser à terre, neutralisée, dans le halo de sa lampe. Et d'agir de même pour celle coincée sous lui.

Au moment où les insectes de Neith quittent leurs scaphandres de chair, rendus hors d'usage, Vincent les écrase sans pitié. Puis il range les mains de sa fille dans ses poches.

— Viens Vanessa, nous rentrons à la maison…

Vincent continue de rebrousser chemin, en direction du plan d'eau corrompu. Il le longe, en trottinant. Le souffle commence à lui manquer.

Un clapotis le pousse soudain à orienter la tête vers les eaux boueuses du lac, où des poissons de rivière flottent ventre à l'air.

Des flots jaillissent de curieux crabes à cinq pattes, aux chairs enflées d'humidité. Le gros des forces de Neith. Disposées sous la surface du bassin, en embuscade. Elles gravissent les berges à vive allure, indénombrables. Elles l'encerclent. La nasse funèbre se referme sur lui.

Vincent tombe à genoux. Il se sait comme mort. Il sort les menues menottes de sa fille. Malgré leur nécrose avancée, il les embrasse, il leur murmure ses pauvres excuses, tandis qu'un cercle menaçant se resserre sur lui.

C'est alors qu'il est soulevé de terre. Deux mains puissantes le hissent sur une épaule osseuse, tel un vulgaire fétu. Un vent fétide lui cingle soudain les joues, au rythme de puissantes enjambées. À sa grande honte, la fatigue et le soulagement l'emportent sur le reste. Il s'endort, d'un somme lourd de nourrisson.

Le changement d'allure le réveille. Les foulées se font plus courtes, bientôt la cavalcade cesse. Son sauveur le repose à terre. Vincent chancèle, papillonne du regard.

La haute silhouette encapuchonnée se soumet docilement à son examen. Il s'agit d'un Daedalos tout de noir vêtu, jusqu'aux ténèbres de son capuchon, que l'on croirait vide.

— Pourquoi m'avez-vous sauvé ? se méfie l'Éveillé. Et d'abord : qui êtes-vous ?

— J'ai moult noms, *Monsue*[61]. J'en *triole* de temps en temps pour ne point trop les user…

« Un tapis de mains gangrenées marche sur lui, en rangs serres. *Combien Neith a-t-elle visité de cimetières et de morgues, de caveaux et de tombeaux, pour recruter ses légions ?* »

67 [CAMILLE]

Jeux d'ombres

La détonation résonne tel un coup de tonnerre. Le projectile creuse un cratère sinistre dans la façade de l'immeuble haussmannien, derrière Neith. Les vitres poussiéreuses explosent. Une pluie de verre coupante tombe sur la Daedalos, empalant quelques insectes.

Hélas, ce seront les seuls dommages que ce tir lui causera, car il l'a manquée d'un bon mètre.

Bleu-bite ! jure le flingue dans sa tête, de sa voix mâle aux accents de poudre et de mort**. Tu sais pas tenir sur tes cannes ! faut que je fasse tout moi-même ?!**

C'est ta faute ! se défend Camille. *Tu as le recul d'un canon !*

Sale ingrate !

Mesquin, le revolver lui éjecte une douille en plein menton pour se venger.

On la tenait ! se lamente Sacrovir. Pareille occase se présente pas deux fois !

Comme pour lui donner raison, Neith s'enfuit dare-dare dans un couloir. Preuve que la peur a changé de camp.

La Recrue se rend alors auprès de Godrick dont l'armure de glace commence à fondre. Elle essaie de la casser avec la crosse du révolver.

Hé ho, mollo ! Tu m'as confondu avec un marteau !

Camille cherche une faille dans cette cuirasse, en vain. Alors qu'elle inspecte les cristaux de givre qui recouvrent le Chasseur, les yeux de la jeune femme croisent son propre reflet.

Je te reconnais ! s'exclame Sacrovir. **Tu es cette Recrue qu'Ambre a secourue ! La minable qui a perdu face à l'Ophiure ! C'est en voulant te sauver que je me suis enrayé… Tout est de ta faute…**

Camille n'envisage qu'un moyen de sauver Godrick. Pour cela, elle aura besoin de ses deux mains. Elle s'apprête à ranger le flingue dans sa ceinture…

Non ! hurle ce dernier. **Ne me lâche pas, ne me…**

Elle l'ignore. Du moment où ses doigts quittent la crosse, le contact est rompu.

Le corps de Godrick pèse une tonne. Camille ne parvient pas à le bouger d'un iota. C'est pourquoi elle court récupérer certains des braséros qui éclairent les lieux. Un par un. Elle en rassemble six, avant d'en répandre le contenu près de Godrick jusqu'à former un hémicycle de feu et de braises autour de lui.

Camille remise au fourreau l'épée bâtarde, qui continue d'exhaler une vapeur boréale. Ce bref contact avec la garde de l'arme suffit à lui engourdir les doigts.

Les minutes passent. L'armure suinte. Des parties entières se fissurent, se désolidarisent du reste. Les extrémités d'abord : les gantelets des mains, puis les solerets des pieds… Enfin, le heaume. En voulant l'arracher, Camille s'ouvre la paume.

Sans son casque, Godrick paraît aussi blême qu'un cadavre. Camille approche son oreille des lèvres bleues du Chasseur. Elle attend, anxieuse. Enfin elle sent un souffle, glacé.

La cuirasse, les cuissardes et le reste de l'armure cèdent sous les coups répétés qu'elle donne du manche de son couteau.

Pour autant, la température corporelle du blessé ne semble pas vouloir grimper. La chaleur des flammes semble le fuir. Camille le rhabille avec les vêtements polaires qu'il a quittés plus tôt. Elle s'allonge ensuite près de lui, à même la terre battue pour le prendre dans ses bras. Mains dans les mains, la peau de Godrick semble absorber toute la chaleur qu'elle peut lui donner.

Soudain, un tremblement de terre tire Camille de la léthargie dans laquelle elle allait sombrer. Elle se redresse. À l'orée du corridor dans lequel Neith s'est repliée, un monticule de terre jaillit, comme sous la poussée de quelque monstrueuse taupe.

Camille connaît cette ruse, à présent. Elle ne se laissera pas impressionner. Cette fois, elle bénéficie d'un atout : un flingue streum en état de marche.

Afin de mieux compenser le recul de l'arme, elle se place dos à un muret de briques, à demi éboulé. Elle dégaine Sacrovir, en prenant soin cette fois de le tenir à deux mains.

Tiens donc, maugrée l'arme. **Besoin de mes services, tout compte fait ?**

Sans crier gare, la butte de terre fonce droit sur eux. Camille presse la détente. Le tir est mieux ajusté que naguère et pulvérise un braséro au moment où l'ennemi passait à côté.

Où as-tu appris à tirer ? J'ai connu des blocs d'acier plus souples que toi ! maugrée l'arme. **Écarte les jambes, décrispe-toi et respire !**

Camille rate deux autres tirs. À ce rythme, Neith sera bientôt sur elle.

Aide-moi au lieu de ricaner !

Je peux pas. C'est ce que j'ai essayé de te dire, tout à

l'heure, avant que tu me jettes comme un malpropre ! Rétablir le contact prend quelques minutes, que tu n'as pas. Bon courage en mode manuel, bleu-bite !

Camille se concentre. Ce sera sa dernière chance. Elle applique les consignes de Sacrovir. Elle attend que sa cible soit proche… toute proche… qu'elle sente la terre vibrer, la poussière lui chatouiller les narines.

Alors, elle tire.

Le monticule menaçant explose pour céder la place à un cratère fumant. Camille ne distingue aucun mouvement à l'intérieur. Neith est morte ! Elle l'a eue !

Soudain, du trou jaillit un tourbillon de sable qui lui fouette le visage et l'aveugle. Une croûte de sablon lui clôt les paupières.

Elle n'a pas le temps de la gratter, qu'un autre problème se présente à elle. Dans son dos, la terre se soulève. En frissonnant, Camille comprend : ce qu'elle a pris pour Neith n'était que du sable creusant sous terre. Un leurre qui a permis à la Daedalos de se glisser sur ses arrières. La Recrue se retourne afin de tenter un tir à l'aveugle. À si courte distance, elle conserve des chances raisonnables de faire mouche. Lorsqu'elle presse la détente, elle n'obtient qu'un clic impuissant.

Barillet de cinq balles, commente le flingue. **Fâchée avec les maths, hein ?**

Camille tombe à la renverse. Elle sent une masse colossale se laisser choir sur elle pour l'écraser. La jeune femme se retrouve coincée des pieds au buste sous de rugueuses plaques de chitine. Sans la voir, elle peut sentir la satisfaction émaner de Neith tandis que celle-ci la domine. Son souffle lui parvient. Il pue la tombe et la faim.

Échec et mat, bleu-bite. Voilà ce que ça coûte de jouer dans la cour des grands.

Deux griffes au-dessus d'elle raclent l'une contre l'autre pour s'affûter mutuellement, avant de la découper.

Sois chic, lui demande Sacrovir. **Jette-moi au loin. Un corps en coloc' présente aussi des désavantages. J'aimerais autant être déconnecté de ton système nerveux, avant que cette garce ne te mette les tripes à l'air…**

Camille lâche le flingue. À quoi bon ? Il ne lui est plus d'aucune utilité.

La jeune goth a abandonné tout espoir, lorsque résonne l'écho d'une voix mielleuse. Une voix que jamais elle n'aurait cru entendre avec soulagement. Celle du Craqueuhle :

— Modérez votre enthousiasme ma chère et *égolante*{62} Neith ! D'autant que, comme vous pouvez le constater, je détiens moi-même un otage…

Camille ressent un changement dans la posture de la Daedalos, qui se raidit. Neith semble évaluer la situation, avant de répondre :

— Cher Craqueuhle, quel heureux hasard vous amène ? Ainsi, l'ordre des gardiens est-il réuni. Du moins, ce qu'il en reste. Quelle joie de vous revoir !

Étrangement, de cette « joie » qu'elle mentionne, le timbre de Neith ne recèle nulle trace.

68 [VINCENT]

La Cérémonie des Opposés

Vincent se tient dans l'ombre du Croquemitaine. Par une cruelle ironie du sort, le chasseur est devenu la proie. Le Craqueuhle l'a capture et non l'inverse.

Avec une haine non dissimulée, le quadragénaire considère son ravisseur. La houppelande du Daedalos paraît tissée d'ombres. Son corps squelettique voûté telle une momie racornie, mise à confire dans du sirop de canne. Son nez raboté sur deux fosses noires. Un sourire fou de lèvres découpées, riant de toutes ses dents jaunes et pointues. Autour de son cou plissé de peau distendue, un collier de bonbons, de chocolats et de caramels poisseux. Succulents nappages enduisant d'odieuses friandises.

L'enseignant enrage. Il n'attend qu'une opportunité pour agir. Pour lui, cela ne fait aucun doute : il tient l'assassin de sa famille. Ce Croquemitaine convoite le *Requiem.* Cette évidence lui est apparue en chemin, à mesure que cette créature l'a harcelé de questions concernant Lisa et Éluard. Vincent s'est entêté à n'y point répondre. Cette obstination lui a probablement sauvé la vie, jusque-là. Toutefois, dès que l'occasion se présentera, son ravisseur n'hésitera pas à recourir à la torture pour obtenir ces informations. Vincent sait reconnaître un bourreau quand il en croise un. Peut-être à force d'en voir un spécimen, dans son miroir, chaque matin.

Vincent teste la solidité de ses liens. Le Craqueuhle lui a passé de curieuses menottes faites d'une matière noire, aux

arômes de réglisse, quoique aussi dure et lourde que l'obsidienne. Une laisse, passée autour de son cou, le contraint à suivre son ravisseur pas à pas. Une pomme d'amour truffée de vers, enfoncée dans sa bouche, lui dessine comme une hideuse muselière et l'astreint au silence.

En tentant de résister au Craqueuhle, Vincent a écopé de quelques blessures, dont aucune cependant n'est plus profonde que celle causée à son amour-propre.

Le voilà réduit au rang de spectateur impuissant, forcé d'assister aux retrouvailles de Neith et de ce monstre.

— Petite Neith, quelle bonne surprise ! s'exclame le Croquemitaine. *Ghetz*{63} ?

Il lui ouvre les bras, prêt à la serrer contre lui, comme un oncle aimant le ferait d'une enfant. Une fillette qui le dépasse de deux mètres et qui pourrait lui arracher la tête d'un claquement de mandibules.

Neith ne bouge pas d'un atome, le regard sibérien. *Pas folle, la petite.*

— Tout le plaisir est pour moi, répond-elle, caustique. Le laxisme colonial vous aurait-il souillé, vous aussi ? La fréquentation des humains vous aurait-elle ôté toute notion d'étiquette ? Où sont vos bonnes manières ?

Le sourire du Craqueuhle frémit quelque peu. Puis son propriétaire courbe l'échine pour se fendre d'une révérence narquoise. Neith l'imite de son mieux, malgré ses membres amputés. Tous deux exécutent le salut féérique. Ils échangent ensuite le serment des gardiens du *Requiem*, ordre jadis prestigieux dont ils demeurent les derniers représentants.

— Trêve de politesses. Je viens mettre un terme à vos

projets, récupérer *Le Requiem du dehors* et le placer en lieu sûr. Bref, honorer mon serment de gardienne. Comptez-vous coopérer ou me résister ?

Le front blafard du Craqueuhle se barre de rides.

— Pourquoi me traitez-vous en ennemi, soudain ? Sont-ce des manières, envers un vieil ami ? Moi qui venais vous offrir mon aide, dans votre combat mal engagé contre la *Vigie*. Moi qui vous ramenais votre animal de compagnie, dit-il en tirant sur la laisse de Vincent. Vous me blessez, *zaubette*{64} !

— Vous avez trahi vos vœux de gardien, rétorque Neith sans se laisser attendrir. Vous avez manipulé vos compagnons d'armes pour servir vos desseins. Vous avez violé votre parole en rassemblant les fragments du *Requiem*. Vous m'avez utilisée, puis emmurée. Comment pouvez-vous présumer que nous puissions être alliés, comme autrefois ?

Vincent analyse la situation. Voir Godrick étendu à terre – *mort, qui sait ?* – ressemble à une bonne nouvelle. Cette brute a voulu le tuer, détail qu'il n'oublie pas. Cependant, Camille et lui se retrouvent seuls confrontés à une menace qui les dépasse.

Une alliance entre Neith et le Craqueuhle scellerait leur perte à tous deux.

Par-dessus tout, l'attitude du Craqueuhle préoccupe Vincent. Bien que Neith soit blessée, le Croquemitaine n'en profite pas pour l'attaquer. Il laisse même les insectes œuvrer à ressouder ses pattes tranchées. Pourquoi ? Est-il à ce point sûr de la convaincre de le rejoindre ? Une telle confiance n'augure rien de bon.

Devant les accusations de son ancienne équipière, l'innocence se peint sur la physionomie foraine du Craqueuhle, tel un vernis promis à s'écailler. Peu importe le nombre de couches de candeur que l'on appliquerait à son abominable trogne, c'est le support qui est pourri. Le Daedalos se défend pourtant, tout sucre tout miel :

— Ai-je bien entendu ? « Emmurée », dites-vous ? répète-t-il, incrédule. Vous vous méprenez. Je vous ai protégée. Contre les meurtres, contre les troubles. Vous êtes innocente, Neith. Victime des *mantes*{65} de vos aînés. J'ai pris sur moi de vous mettre à l'abri, de la *Cour,* de la *Vigie.* Croyez-le ou non, mes plans ont toujours prévu de vous libérer sitôt le *Requiem* complet. Vous avez encore un grand rôle à jouer. Hélas, vous vous êtes échappée par vous-même, plus tôt qu'il ne fallait. Le tort m'en incombe de vous avoir sous-estimée. Vous êtes une demoiselle talentueuse et pleine de ressources. Plus que jamais digne d'être mon alliée…

— Espérez-vous vraiment que je vous croie ? Et tous nos compagnons ? Les avez-vous mis « à l'abri », eux aussi ?

— Vous vous leurrez, là encore. Ils étaient déjà morts, je le crains. Des larbins, sans autre ambition que de servir. Honneur ceci, serment cela. Les commandements absurdes de la *Cour d'Unseelie* les maintenaient dans un semblant de vie, faite d'allégeances hypocrites et de contraintes mortifères. Je ne suis pas comme ces aristocrates de la *Cour,* Neith, je ne vous mentirai pas…

Avec une honnêteté confondante, le Craqueuhle admet avoir renseigné la Vigie au sujet des gardiens, qui faisaient obstacle à ses plans. Le Croquemitaine n'a infiltré cet ordre que pour provoquer son effondrement. Ainsi, il s'est trouvé libre d'en réunir les morceaux pendant que ses ennemis, les gardiens et la *Vigie,* s'entretuaient.

— … Ce faisant, poursuit-il, je n'ai fait que délivrer nos malheureux camarades de leur serment absurde, de la seule façon qui leur aurait paru « honorable ». Recevoir la mort au combat, de la main de leur ennemi, n'est-ce pas ce à quoi ils s'étaient engagés ? Certes, ils me gênaient. Toutefois, dans ma générosité, je leur ai offert de mourir en héros. De grâce, Neith, ne vous identifiez pas à eux. Vous valez bien mieux. Vous êtes jeune, pleine de potentiel. Et vous avez remarquablement manipulé la *Cour d'Unseelie*, en prétendant

leur être loyale…

— Mais je leur suis loyale !

Le Craqueuhle applaudit à cette saillie, tout sourire.

— Merveilleux, vraiment, on y croirait ! Ma douce Neith, hélas, vous faites erreur. Vous croyez leur être loyale parce que vous vous sentez redevable envers eux. Je vous comprends. Ils vous ont tirée du ruisseau. Par vos seuls mérites, vous avez gagné qu'ils vous accordent la robustesse de leurs enchantements les plus ésotériques. En contrepartie de quoi, vous les avez servis tant d'années, enduré leurs vexations, passé leurs caprices. Votre dette envers eux est plus que soldée. D'autant que les rares bienfaits qu'ils vous ont accordés, vous l'aurez noté, les ont servis eux plutôt que vous. À présent, vous voilà presque une adulte. Vous devez songer à vos projets. À ce que sera votre avenir…

— Votre inquiétude me touche, Craqueuhle, raille-t-elle d'un timbre mordant. Peut-être devriez-vous en conserver un peu pour vous. Votre avenir est autrement plus préoccupant que le mien. Car, voyez-vous, j'ai *déjà* dénoncé vos exactions à la *Cour*. Ils m'ont promis tous les honneurs, si je vous livre à eux. Mort ou vif.

— Ah, les « honneurs » ! Nous y revenons ! Pardonnez mon irrévérence, ma chère : vous vous êtes bradée pour des clopinettes. Vous leur avez promis de me capturer moi, le Craqueuhle, contre une poignée de médailles ? Et dans votre innocence, excusable au regard de votre jeunesse, vous osez vous en vanter ? Vous devriez avoir honte, et eux encore plus que vous, d'avoir abusé ainsi de votre naïveté. Ces vieilles cames de la *Cour* auraient dû vous promettre de vastes terres dans le *Sidh,* un somptueux château et des bataillons de domestiques pour exaucer vos désirs. Vous offrir moins que cela, c'est insultant. À leur place, jamais je n'aurais eu l'audace de vous manquer ainsi de respect !

Neith garde le silence. Son visage reste impénétrable. Vincent la connaît assez pour lire en elle, même sous sa

nouvelle forme : elle doute. Elle n'ignore pas combien la récompense promise par la *Cour* demeure insignifiante, comparée au service rendu.

Flairant la faille, le Craqueuhle s'y engouffre :

— Ne voyez-vous pas ? S'ils vous ont acheté à si vil prix, cela montre le mépris qu'ils ont de votre travail. Ces barons et ces comtes, ces ducs et ces marquis du *Sidh* ne comprennent rien aux potentialités qu'ouvre le monde des humains. À leurs yeux desséchés par les traditions, *Le Requiem du dehors* n'est qu'une chose infirme, une musique bâtarde, à demi humaine, le sous-produit d'une culture indigène. Ils ne le prennent pas au sérieux. Dans le cas contraire, où étaient-ils quand l'ordre des gardiens s'est fait massacrer ? Où étaient-ils durant les longues années de votre réclusion à la Maison Caffart ? Vous ont-ils *quêrie*{66} ? Ont-ils seulement pensé à vous ? Moi, j'ai pensé à vous. Comment pouvez-vous travailler pour ces ingrats qui vous tiennent en si petite estime ?

— Ils m'ont promis un siège à la *Cour,* avance Neith, avec un semblant de dignité.

Sa voix tremble. Vincent jurerait voir un embryon de larme voiler l'un de ses huit yeux de jais.

— Et vous les avez crus ?! s'étonne le Croquemitaine. Neith, délicieuse enfant. Oui, j'ai trahi votre confiance. Sans vous faire de mal, toutefois, je vous sais gré de ne pas l'oublier. Vous me connaissez assez pour savoir que si tel avait été mon plaisir, j'aurais pu vous *beugner*. Ce n'est pas mon vouloir. Pour cette même raison, il m'est odieux de voir d'autres que moi vous tromper. C'est un privilège que je veux conserver pour moi seul. Voyez comme je ne vous cache rien. Oui, je veux me servir de vous, mais comme vous le méritez : en récompensant grassement votre loyauté. En prenant soin d'un pion si précieux. Ces butors de la *Cour* ne vous méritent pas. À votre avis, quels projets ces mesquins seigneurs ont-ils pour vous, une fois que vous m'aurez éliminé ? Vous, une immigrée clandestine de basse extraction ? Une roturière,

siéger avec eux ? D'égal à égal ? A-t-on déjà vu cela ?

— N-non, concède Neith, d'une voix de jeune fille rougissant de sa propre crédulité.

— Non ? Non ! Mais alors, pour quelle raison vous auraient-ils fait cette promesse qu'ils n'ont pas l'intention de tenir ? Oui, Neith, je lis la compréhension sur votre doux visage. Non ! Ne luttez pas contre elle, embrassez-la. Si la vérité a parfois un goût amer, c'est parce qu'elle est un nectar réservé aux plus courageux d'entre nous…

Avant cette nuit, Vincent n'avait jamais lu d'incertitude chez Neith. Le visage crispé de la jeune Daedalos n'est que la partie émergée d'une terrible lutte intérieure.

— … Ils prévoient de se débarrasser de vous. Votre conviction, votre pureté les effraient. Ils savent qu'ils ne pourront vous corrompre. Vous êtes une idéaliste. Et c'est parce que vous êtes ainsi que mon projet, Neith, est le seul susceptible de vous enflammer…

Vincent observe Neith, puis Camille, écrasée sous la masse de la Daedalos. Toutes deux sont captives de l'éloquence du Craqueuhle. Tandis que lui, musclé, doit s'astreindre au silence. Ses grognements outrés sont étouffés par la voix de ténor du Croquemitaine.

— La démocratie ! Tel sera mon cadeau pour notre peuple ! Une invention humaine, perfectionnée par mes soins. Imaginez, Neith : tous les nôtres, naissant libres et égaux ! Plus de privilèges. Plus d'inégalités, ni de droit ni de fait.

Le Craqueuhle pose une main sur ce qui devrait être son cœur, s'il en a un. Il semble sincère, d'une sincérité qui tutoie le fanatisme et la folie. Neith en reste interdite.

— Comprenons-nous bien, belle mygale. Je ne vous brade pas la parodie de démocratie dans laquelle se vautre l'humanité. Je vous parle du rêve originel de ses inventeurs, avant qu'il ne soit bafoué, souillé et violé par toutes sortes de régimes infâmes. Socrate, Platon, de Tocqueville, Gandhi, Luther King, Debord, Deleuze… Bien sûr, ces noms ne vous disent rien. J'étais tout aussi ignorant, avant d'espionner les rêves des humains. Car c'est durant leur sommeil qu'ils approchent au plus près de la liberté. Je sais quelle piètre image vous vous faites des *croquemitaines.* Les *Princes des cauchemars*, c'est ainsi qu'on nous appelle. Quelle ironie, n'est-ce pas pour une créature telle que moi, de s'éprendre d'un rêve ? Et pourtant. Neith pour la première fois dans l'Histoire de nos deux mondes, ce rêve passe à portée. Nous pouvons le réaliser avec l'appui du *Requiem.* Voulez-vous m'aider ?

— Comment vous croire ? Qui me dit que vous n'irez pas vendre le *Requiem* au plus offrant ? Ou que vous ne l'utiliserez pas pour asseoir votre influence sur la *Cour d'Unseelie* ? En quoi seriez-vous différent de ceux qui, avant vous, ont convoite ce pouvoir ?

Le Craqueuhle balaie ces objections d'un revers de main.

— Par le passé, Neith, je vous ai livré mes secrets. Je vous ai même confié le moyen de me *touer*[{67}], en gage de ma bonne foi, lorsque vous hésitiez encore à rallier ma cause. Si je devais un jour m'écarter du chemin vertueux que je vous ai exposé, alors je recevrai avec reconnaissance la mort de votre main.

— Ou moi, de la vôtre, lorsque vous n'aurez plus besoin de mes services. Vous me voulez pour remplacer les instruments détruits dans l'incendie de votre atelier. Sans eux, vous ne pouvez rien. Et après ? Vous l'avez dit vous-même : je détiens des savoirs qui pourraient vous nuire. Je menace vos plans. Vous aussi souhaitez m'utiliser.

— Oui, Neith. Je vous veux. J'ai désespérément, éperdument besoin de vous. Existe-t-il dans le *Tir na mBéo,* ou

dans le *Sidh,* ou nulle part ailleurs quiconque ayant autant besoin de vous ? N'avez-vous pas encore compris, Neith ? Est-il possible que votre pureté aille jusque-là ? En ce cas, c'est à moi de le dire en premier. Neith, je vous aime. D'un amour que rien ne saurait mesurer. Vous me complétez. Ensemble, nous constituerions une force que rien ne pourrait stopper.

Neith semble séduite, magnétisée malgré elle.

— Supposons que je me joigne à vous, concède-t-elle. Les nobles de la *Cour* nous condamneraient à mort tous les deux. Nous vivrions en fugitifs…

— La *Cour d'Unseelie* est une relique moribonde dont les heures sont comptées. Aux quatre coins de l'*En-deçà*, les nôtres comme les Indés complotent contre elle. Ils ne *drayent*{68} que des meneurs pour unir leurs forces et un contre-pouvoir pour les mettre à l'abri des représailles. Nous deviendrons ces meneurs et le *Requiem* sera notre contre-pouvoir. Un enchantement de destruction massif capable de balayer ces fossiles décadents en quelques accords.

Vincent en est convaincu : Neith a mordu à l'hameçon. Au diable les projets du Craqueuhle ! L'enseignant n'en a cure ! Cette créature pourrait être le prochain messie, que cela n'y changerait rien. Ce Croquemitaine a tué sa petite fille pour servir ses desseins. Il se débat, lutte contre ses liens, en pure perte.

— Une offre que je serais folle de refuser, en somme, admet Neith. Et pourtant. Malgré mon jeune âge, que vous n'avez cessé de souligner Craqueuhle, j'ai assez vu œuvrer les êtres de votre trempe. Pour accéder à vos fins, vous promettez monts et merveilles. Vous tenez vos engagements, aussi longtemps que vous avez besoin des autres. Puis, lorsque vous accédez au sommet, vous éliminez vos alliés. Bien sûr, vous me rétorquerez que ce n'est pas votre intention. Et je vous crois : vous êtes sincère, à l'heure où nous parlons. Mais cette intention vous viendra plus tard, que vous me croyiez ou non. Parce que vous êtes ambitieux. Et le jour arrivera où vous

trouverez odieuse la compagnie de vos anciens amis, car vous ne pourrez plus les regarder sans qu'ils vous rappellent la modestie de vos débuts. Un à un, vous les remplacerez par une cour de flagorneurs qui flatteront votre ego. Et alors la boucle sera bouclée : vous serez devenu l'exact reflet de ceux que vous prétendiez vouloir destituer. J'ai expérimente de quelle façon vous traitez vos alliés. Une erreur que je serais sotte de commettre deux fois.

— Alors, c'est non ?! s'insurge le Craqueuhle, atrocement déçu.

— Sans façon.

Le sourire du Craqueuhle se fane, telle une fleur d'amertume. Au contraire de celui de Vincent, qui s'épanouit.

— Croyez bien, mademoiselle, que je déplore ce qui a toute l'apparence d'une erreur de jeunesse. Je pense que vous n'avez pas pris le temps de mesurer la portée de mon offre. Peut-être avez-vous pris trop de coups sur le crâne lors de votre combat. Je vous laisse le loisir de la réflexion. Vous savez comment me convoquer. J'attends de vos nouvelles, quand vous serez de meilleure composition.

Piqué dans son orgueil, le Croquemitaine exécute une roide révérence, avant de tourner les talons. Il tire Vincent à sa suite, en donnant des coups secs sur sa laisse.

Le Daedalos s'en va, nimbé d'une dignité princière, lorsqu'il s'avise soudain que des légions de mains coupées lui barrent le chemin, tous ongles dehors. Le voilà pris en tenaille, entre ces bataillons de guerriers maniformes et l'énorme carcasse de Neith qui se remet sur ses pattes. La demoiselle araignée teste ses griffes, fraîchement rafistolées, avec l'inquiétante intention de s'en servir.

Le Craqueuhle prend le ton agacé d'un adulte confronté à une enfant déraisonnable :

— Dois-je comprendre que je ne suis plus libre de mes mouvements ? proteste-t-il. Suis-je aux arrêts ? Vous aussi,

Neith, vous auraient-ils à ce point endoctrinée ? Voulez-vous me donner à *écroher*[69] de vous avoir épargnée comme je l'ai fait ?

— Je ne vous ferai aucun mal, promet Neith, ainsi serons-nous quittes. Votre bien-être dépendra toutefois de deux conditions fort simples. La première, que vous vous constituiez prisonnier…

— Une condition cruelle, pour un être épris de liberté… Espérons que la suivante sera plus sensée.

— … Que vous me remettiez tous les fragments de *Requiem* en votre possession.

— Pour que vous les remettiez à la *Cour* ?

— Oui, comme mon devoir le commande.

Le Craqueuhle se ronge un ongle.

— Très chère, je vous livrerai le *Requiem* avec plaisir. Hélas, vous pensez bien qu'un objet de cette nature est en lieu sûr. Je crains que vous ne deviez m'accompagner dans ma modeste demeure pour l'y récupérer…

— Il ment ! Il garde tous les fragments sur lui !

Tous les regards se tournent vers Camille.

— Oh, l'infâme petite menteuse ! siffle le Craqueuhle en marchant vers elle. Laissez-moi lui arracher cette horrible langue toute bouffie de calomnies…

— Il les cache dans le revers de sa cape. Je les ai vus, insiste-t-elle.

Le Croquemitaine est stoppé dans son avancée par un tourbillon de sable noir qui soulève son habit, révélant les lambeaux de peau cousus en dessous.

Neith baisse la tête pour considérer Camille, qui paraît inquiète de voir son propre reflet sur ses quatre paires d'yeux.

— Je vous ai peut-être mal jugée, consent-elle. Qu'il s'agisse de la *Vigie* ou des gardiens, il apparaît que nous avons tous été manipulés pour servir les plans d'un seul être. Certes, nous restons ennemis. Cette nuit toutefois, une trêve semble souhaitable. Le temps de régler un problème commun. En contrepartie de votre assistance, vous et votre ami serez libres de partir, sans rien craindre de ma part.

Camille semble accepter cet accord. Vincent se soucie de ne pas en faire partie.

Neith libère l'Éveillée de son poids pour se porter au-devant du Croquemitaine :

— Craqueuhle, je vous défie en duel, déclare-t-elle. Les humains seront nos témoins. En tant que défenseur, le choix du rite d'affrontement vous appartient.

— C'est un honneur de disputer une joute avec une adversaire aussi respectueuse des règles et de l'étiquette. En ce cas, j'opte pour la *Cérémonie des opposés*.

Neith rappelle les règles : le Craqueuhle et elle combattront un contre un. Ils doivent choisir chacun un témoin impartial, auquel aucun mal ne sera fait. Sans surprise, le Craqueuhle élit Camille et Neith, Vincent, non que l'intéressé soit en posture de refuser ou même de dire quoi que ce soit.

Les duellistes se jaugent, face à face.

— Si je *gaigne*{70} ma chère, assure le Craqueuhle, je promets de vous laisser la vie sauve, en échange de votre serment de loyauté.

— J'aimerais vous faire la même promesse. Hélas, nous savons tous deux quelle valeur accorder à vos serments.

Le combat commence. Neith et le Craqueuhle s'élancent. Ils se saisissent l'un l'autre. Les mâchoires du Craqueuhle salivent d'impatience, les mandibules de Neith claquent. Ils semblent

sur le point de s'entre-déchirer. Lorsque brusquement, l'impensable se produit.

— Erk, hoquette Camille.

Crevez-moi les yeux, songe Vincent.

Contre toute attente, les deux adversaires échangent un baiser langoureux et cauchemardesque.

À croire la rengaine populaire, tous les couples sont mignons. Celui-ci est ignoble. À quoi jouent-ils, bon sang ?!

L'enseignant croit devenir fou, jusqu'à ce que coule la première perle de sang. La langue du Craqueuhle est tranchée net. Des serres griffues crèvent deux yeux arachnéens.

Derrière les baisers et les caresses, les adversaires se mutilent allègrement. Leurs ébats évoquent une forme de parade nuptiale très en vogue… chez les mantes religieuses.

Un spectacle auquel Vincent ne désire guère assister. Il tente à nouveau de se dépêtrer de ses liens. À sa grande surprise, ses menottes cèdent sans lui opposer de résistance.

À quel étrange miracle doit-il de goûter la liberté ? Il découvre avec stupéfaction les insectes qui grignotent les restes de ses fers. Pourquoi Neith l'aide-t-elle ? Aurait-elle deviné sa volonté ? Sans doute. Après tout, c'est elle qui lui a expliqué comment triompher du Croquemitaine…

Discrètement, il ôte son bâillon. Puis il profite du duel comme d'une diversion pour s'enfuir. Malgré quelques imprévus regrettables, les grandes lignes de son plan demeurent intactes.

Tout ce dont il a besoin, c'est de son « matériel ».

Il court le récupérer, là où il l'a laissé…

69 [CAMILLE]

Éros et Thanatos

Sitôt libérée de la masse de Neith qui l'écrasait, Camille se précipite auprès de Godrick. Les braises qui l'entouraient se sont éteintes. Plus que cela : elles ont gelé. La moindre once de chaleur en a été happée. Sur les cendres, des fleurs de givre ont éclos.

Le géant viking a repris quelques couleurs. La jeune femme prend son pouls. Son rythme cardiaque paraît plus proche de la normale. Sa peau demeure froide. Il grelotte, malgré de multiples couches de vêtements. Une mauvaise suée lui poisse le front. Il murmure un délire inintelligible, dicté par la fièvre.

Camille lui hurle aux oreilles. Elle le secoue, le gifle sans retenue. Sans obtenir plus de réaction que si elle tentait de ranimer un sac à patates.

En désespoir de cause, elle frictionne les muscles du bel endormi afin d'y faire pénétrer un peu de chaleur. Tout en maugréant un pamphlet bien senti contre la paresse masculine. L'instant n'en demeure pas moins critique : sans Godrick et son épée, leurs chances sont minimes.

L'offre de Neith, si elle est inespérée, reste sujette à caution. La Daedalos leur a promis la vie sauve, seulement en échange de leur aide. Sans doute attend-elle d'eux une participation active, déterminante. Mieux, en tout cas, qu'un petit roupillon en marge de son duel à mort contre le Craqueuhle. Le marché est honnête, à condition qu'ils en accomplissent leur juste part. Car cette paix fragile volerait

certainement en éclats, si Neith devait triompher sans qu'ils aient levé le petit doigt.

Or, la Recrue sait pertinemment que dans un combat de cette volée, le mieux qu'elle puisse accomplir serait de se faire tuer. Le héros, c'est Godrick. Peu importe comment, elle doit trouver un moyen de le réveiller. Elle soupire, en l'écoutant ronfler tel un bienheureux.

Désespérant. Camille hésite un instant à imiter ce *lâche de Vincent* et à s'enfuir. Difficile hélas de traîner les cent kilos de Godrick derrière elle. Quant à l'abandonner, pas question. De toute façon, l'*En-deçà,* sans les conseils avisés du Chasseur pour la guider, ne ferait sûrement d'elle qu'une bouchée.

La silhouette ténébreuse du Craqueuhle passe devant elle, au gré de la chorégraphie du duel. Camille le détaille avec haine. Elle craint d'être responsable de sa présence ici. Il a dû la suivre. La Recrue pensait pourtant s'être débarrassée de lui, dans la galerie des glaces de l'inquiétante dimension foraine où ce monstre a aménagé son antre. Un excès d'optimisme : cette engeance a la peau dure. Néanmoins, Camille note avec une satisfaction mesquine que le Croquemitaine porte les stigmates de son séjour dans le *Noir Miroir*. Des griffures zèbrent ses membres et son épouvantable trogne. Ses mouvements, par moment, semblent plus malaisés qu'à l'accoutumée. Quels qu'aient été les événements advenus de l'autre côté du miroir, le Craqueuhle en est sorti amoindri.

Une raison supplémentaire de soutenir Neith : Camille n'est guère tentée de vérifier, physiquement, l'étendue de la rancœur du Craqueuhle.

C'est pourquoi, tout en réchauffant de son mieux la carcasse frigorifiée de Godrick, elle ne perd rien du duel, comme si sa vie en dépendait. Ce qui est précisément le cas.

Le souterrain résonne d'échos orgiaques. Grognements et gémissements de bêtes, chairs tendres heurtant la pierre. Celles de Neith et du Craqueuhle s'adonnant à la *Cérémonie des opposés*, où le sommet devient le fond, les fantasmes se

parent de réalité, par un retournement somptueux, la Vie embrassant la Mort, le Tout marchant avec le Rien.

Et l'Amour, d'épouser son contraire, de s'accoupler avec la Guerre. Anéantir son ennemi, disposer de mille façons de sa chair. *Cérémonie des Opposés*, cérémonie d'humeurs versées, où s'épanchent sang et sperme, larmes et sueur.

Camille découvre qu'assister à pareil spectacle ne va pas sans risque. Des murmures pervers lui ensemencent l'esprit d'images d'accouplement grotesques, de baroques jouissances. Elle s'efforce d'en faire abstraction, un doigt dans chaque oreille. Vaine tentative. La danse de cuir et de cyprine lui parvient, chorégraphie de lèche-majesté, où les caresses blessent, où brûlent les baisers, où les larmes givrent au bord des lèvres. Où les propos vicieux se susurrent en alexandrins, se fredonnent sur toutes les tessitures de l'extase. La morale, impuissante à démêler cette pelote inextricable de bien et de mal. Le *vil* mêlé au *bon*, le vit uni au con, au point de ne former qu'un, Yin et Yang de nerfs et de viscères.

Cérémonie des opposés, cérémonie de cœurs crevés, moquerie de la Haine et de son inverse, où l'ennemi c'est l'autre et nous-mêmes. Tel est le combat que se livrent l'*araignée* et le *cafard,* Neith et le Craqueuhle. Ils dansent sur leur musique, celle née de leur lutte : arpèges de griffes, percussions de coups, orgues de gorges grondantes. Une mélodie suggérant que tout n'est que mascarade, théâtre, qu'en un monde inférieur tout est orchestré, que les règles enfreintes sont faites pour être brisées, que dans un ailleurs lointain, l'issue de cet assaut est déjà fixée. *Cérémonie des opposés,* où le début chevauche la fin, où le destin bouge ses pièces, où la chair n'est qu'échiquier…

Où l'on risque gros à s'aventurer. Camille reste à l'écart. Loin des scarabées de Neith, avides de calories. Loin des giclées de cyprine-acide, des embrassades à vous briser l'échine, des baisers carnivores.

Camille grimace, lorsqu'il apparaît que Neith a le dessous.

Le Craqueuhle a accompli un choix judicieux en proposant de l'affronter à travers le rite de la *Cérémonie des opposés*. Leur combat se trouve réduit à une succession d'étreintes lascives. À si courte distance, ni l'allonge, ni la masse de Neith ne lui confèrent d'avantage. Tandis que l'effroyable dentition du Craqueuhle peut pleinement s'exprimer. Ses mâchoires déchirent la chitine comme une vulgaire nougatine.

En outre, la femme-araignée n'utilise ni son sable noir ni ses bataillons de mains mortes-vivantes. Camille subodore que les règles de ce combat rituel excluent de recourir à d'autres armes que celles du corps. Auquel cas, le Craqueuhle jouit d'une confortable avance.

Lentement mais sûrement, Neith cède du terrain. Son besoin d'aide devient pressant.

De frotter Godrick, la Recrue ne sent plus ses mains. Elle doit se rendre à l'évidence : le Chasseur ne sera pas sur pied dans l'immédiat. Elle ne peut compter que sur elle-même. Et peut-être sur une tierce personne. Enfin, si tant est que « personne » soit le mot qui convienne…

Camille quitte Godrick pour rejoindre l'endroit où le revolver Sacrovir lui a été arraché. Elle retrouve le flingue streum près d'une flaque d'eau croupie. Elle hésite avant d'empoigner sa crosse. A-t-elle le choix ? Elle s'en saisit. Elle ressent un picotement familier à l'anière du crâne, à mesure que l'âme de l'arme s'étire en elle.

Beau combat, commente une voix graveleuse dans sa tête. **Une vision aphrodisiaque, n'est-ce pas ?**

Camille de lui répondre : *Je ne fais pas appel à toi pour que tu te rinces l'œil.*

C'est pourtant une belle histoire que celle de la Cérémonie des opposés, poursuit Sacrovir. C'est une forme de duel très prisée entre gens du monde. Ce rite serait né dans un patelin du nom d'Ehrromog. Un coin d'un ennui mortel, jusqu'à ce qu'un potentat local décrète

la copulation citoyenne, massive et obligatoire, jeunes et vieux, de dix-sept à soixante-dix-sept ans, dans toutes les positions, baveuses et braquemars au garde-à-vous. La débauche, le grand panard, chacun orgasmant à qui mieux mieux. Cous si bien épuisés, emboîtés dans les chairs du voisin, que la violence a vite disparu et les armes avec elle. Ni tuerie ni artillerie, des décadents je te dis !

Des pacifistes, pouah !

Alors, le grand prêtre d'un temple voisin, adorant une divinité un poil martiale et peut-être un brin belliqueuse, s'en est allé discipliner les villageois, les convaincre de rhabiller leurs bourrelets et de reprendre le travail, et les prières, et fissa. On raconte qu'il avait fière allure, l'hiérophante, avec sa divine férule, sa soutane reliquaire, sa baguette ointe et ses charentaises consacrées. Mais son accessoire le plus à même d'impressionner le pécheur, c'était encore les cinq mille mercenaires en armures qui marchaient sous son gonfanon et ses ordres. La religion quoi, la vraie, celle qui dégage des relents de barbecue. D'Ehrromog, il ne resterait bientôt que des décombres fumants… C'était du moins le projet de notre ponte.

Hélas, à l'instar d'autres prophéties, celle-ci aussi a tourné en eau de boudin.

De l'hiérophante et de ses mercenaires, les Ehrromogéens n'ont laissé que les plus mauvais morceaux. Leur luxure n'était qu'un leurre. Ce sexe, leur art du combat aiguisé à l'extrême : katas tantriques, Kâmasûtra carnassier, les zélotes du dieu guerrier n'ont pas fait un pli, au contraire de leurs peaux mises à sécher.

Faites l'amour, pas la guerre. Ouais, ben les Ehrromogéens font les deux. Moitié beatniks, moitié Spartiates, si tu veux.

Ironie du sort, les vainqueurs libidineux ont suivi leurs victimes dans la tombe, succombant aux bouquets de

maladies vénériennes bringuebalées par l'armée sacrée. Heureusement, quelques survivants, plus immunisés que les autres, ont vécu assez pour transmettre le secret de la Cérémonie des opposés, où les queutards triomphent, où les soudards se font rosser…

Ces connaissances se déversent en Camille en un éclair. Son esprit communique avec celui de Sacrovir au débit d'une fibre optique.

Soudain, Camille est arrachée à sa conversation mentale par des sensations venues du monde physique. Godrick l'appelle par son prénom. Elle se porte près de lui. Il a ouvert les paupières. D'un filet de voix, il lui commande de ne pas se soucier de lui. De l'abandonner là. De sauver sa peau. Puis, la fièvre le reprend et l'entraîne dans les limbes du sommeil.

Elle considère qu'il n'a plus toute sa tête et choisit d'ignorer son ordre.

Camille inspecte Sacrovir. Le barillet de cinq balles ne contient que des douilles vides, qu'elle éjecte. Elle fouille la poche de son perfecto où elle a remise ses munitions, les seules qu'elle ait trouvées dans l'atelier de Forge, fondues sur mesure. Elle constate que le cuir de sa veste a été déchiré, sûrement lors de l'effondrement de la cave. Ses dernières cartouches ont disparu. Son meilleur atout, inutilisable ! D'aigreur, elle s'apprête à jeter l'arme de côté.

Mollo, cocotte ! L'ami Sacrovir a plus d'un tour dans son sac. Ces munitions, c'est une invention très humaine : artificielle, coûteuse, jetable. Dans le Sidh, nul n'a les moyens d'un tel luxe. Je sais m'en passer. Ne me confonds pas avec ces camelotes manufacturées à la chaîne, je suis un modèle unique, bébé. Une question se pose quand même : jusqu'où irais-tu pour te payer une tranche de cet enfoiré de Craqueuhle qui te débecte tant ?

Jusqu'au bout !

Un rire sardonique éclate sur « radio » Sacrovir.

Irais-tu jusqu'à… m'accorder une très grosse faveur ?

Laquelle ? s'enquiert Camille, qui ronge son frein.

Ces détails peuvent attendre… Le jures-tu ?

Oui !!! hurle Camille, à bout.

Alors, dans un bruit de vérin pneumatique, une partie de la crosse coulisse, dévoilant un compartiment secret. À l'intérieur, Camille saisit une cartouche, prise dans un mucus gluant. Elle s'apprête à l'engager dans le barillet, lorsqu'une voix l'arrête :

Doucement ! Nous nous sommes mal compris, petite. Cette balle est pour toi… Avale-la.

Camille hésite. La mucosité dégage une puanteur infecte. Elle obtempère, malgré tout.

Bonne fille. À mon tour. Arrache-toi une dent et enfonce-la dans une chambre…

Camille inspire à fond. Elle essaie de ne pas penser à ce qu'elle fait lorsqu'elle pose la pointe de son couteau contre sa gencive. D'un coup sec, elle se fait sauter une molaire. Elle souffre le martyr.

Elle suit les consignes de Sacrovir, puis se place en position de tir. La douleur de sa molaire arrachée l'encourage à faire mouche du premier coup.

Elle se concentre sur le duel. Sous l'éclairage vacillant des flambeaux, deux silhouettes n'en font qu'une, bête à deux dos, essoufflée. Tableau érotique exhalant une puanteur de cloaque, dont les sujets se fouettent, se mordent, se mangent, se pénètrent, répondent aux coups par des caresses, aux morsures par des baisers, aux insultes par des râles d'extase. Un accouplement baudelairien, de la plaie et du couteau, de la victime et du bourreau, du spleen et de l'idéal, de la pine et du vaginal. Chant de l'Éros et du Thanatos, ode à l'Alpha et à l'Omega, Cérémonie du plaisir et de son inverse.

Sous leurs corps enfiévrés, non des draps défaits, mais des

lambeaux de peau et de muscles arrachés, tels deux insectes pris dans la même toile, canevas de violence, à ne plus savoir où le corps de l'un s'arrête, où débute celui de l'autre. Ni quelle sordide engeance naîtra de ces pavés ensemencés de sang.

Camille attend que la silhouette affamée du Craqueuhle pointe dans la mire. Elle tire.

La balle-dent frappe le Croquemitaine au dos. Elle creuse dans sa houppelande un trou aux bords déchiquetés. Pourtant, c'est le corps de Neith qui s'affaisse. *Que se passe-t-il ?*

La femme-araignée dévisage Camille. Ses huit yeux reflètent la même lueur d'incompréhension : pourquoi ? Elle crache un ichor noir, puis s'effondre, agonisante.

Le projectile a traversé le Craqueuhle comme s'il n'avait guère plus de consistance qu'une ombre. La dent a fini sa course dans l'abdomen de Neith. À juger par les convulsions qui secouent ses pattes, quelque obscur centre vital a été atteint. Le contraire serait étonnant. La panse de la créature est réduite en miettes, comme si quelque semelle géante l'avait écrasée. La dague-Reine a été détruite, cela semble la seule explication.

— Non !! crie Camille, tandis qu'elle réalise l'énormité de sa bourde.

— *Spatzia*[71]*, Gâche* ! Vous êtes bien *venaude,* jubile le Craqueuhle.

Le sourire du Craqueuhle, gluant d'ichor, paraît presque aussi obscène que la blessure mortelle dont Neith a écopé.

Sans plus se soucier de la demoiselle-mygale agonisante que s'il s'agissait d'une carcasse de bœuf sur le crochet d'un

boucher, le Croquemitaine entreprend de fouiller les débris de son exosquelette. Errant parmi les viscères fumants, le Craqueuhle remplit ses poches avec l'avidité d'un pêcheur de bigorneaux à marée basse. Il vole de pleines poignées d'insectes tisseurs, des ouvrières qui fileront pour lui de la corde d'âme. Ses pupilles étincellent de convoitise.

— Petits, petits, petits… appelle-t-il d'une voix cajoleuse.

Sa houppelande grouille de scarabées, intrigués par la puanteur sucrée qui en émane.

— Je vous ai mal jugée, ma *druwe*{72} Camille, concède-t-il tout en continuant ses emplettes. Sottement, j'ai cru à une *bisbille* entre nous, la faute à cette altercation incompréhensible que nous avons eue lors de votre visite à mon repaire. Rassurez-vous : votre geste courageux a levé mes soupçons. Vous êtes tout à mon service, j'ai été sot d'en *doter*…

Camille observe Godrick. Fort heureusement, le Chasseur demeure évanoui. Sans quoi, pareille déclaration du Craqueuhle lui vaudrait d'être exclue de la *Vigie,* sinon pire.

— … Vous avez choisi le bon camp, soyez-en sûre. Sitôt que vous m'aurez secondé dans la récupération des deux derniers fragments, vous pourrez mesurer l'étendue de ma gratitude. Vous ne le regretterez pas…

L'écho d'un bris de glace clôture les boniments du Craqueuhle, qui se fige soudain. Un craquement retentit, sonore, imitant le vacarme d'un morceau de banquise qui ferait sécession. Une fissure naît au front du Croquemitaine. Elle s'étire, fendant en chemin son nez crochu qui laisse couler une morve sanglante. La bête hurle…

— Celui-là, c'était pour Vanessa, sale pourri ! aboie Vincent.

Sa voix exprime la pureté de la vengeance.

Le marteau, dans sa main, l'exécute…

70 [VINCENT]

Le Craqueuhle se craquelle

Vincent abat le fer du marteau sur un autre miroir, dans lequel apparaissait la silhouette tordue du Craqueuhle. Le reflet du monstre explose en une pluie de verre, dont la chute sur les paves évoque une avalanche de rires d'enfants.

De nouvelles fissures naissent sur l'horrible faciès du Croquemitaine, qui hurle de plus belle.

L'enseignant exulte. Enfin ! Il tient moyen de tirer vengeance de l'artisan de sa déchéance ! Neith a dit vrai. Le procédé fait son effet. Déjà, il se campe outil au poing devant un autre miroir, dont les secondes sont comptées…

Vincent a profité de ce que l'attention du Craqueuhle était accaparée par la *Cérémonie des opposés*, pour mettre en place son stratagème. Ainsi, pendant que son ennemi livrait bataille contre Neith, l'Éveillé a eu loisir de mettre en place un guet-apens qui déciderait en un instant de l'issue de la guerre qui l'oppose au Croquemitaine.

Ce soir, tout finit.

Le Craqueuhle se trouve prisonnier d'un piège dont la seule issue est le trépas. Deux dizaines de miroirs sont braqués sur lui, alignés, prêts à servir, telle une batterie de canons. Un piège que Vincent avait prévu, à l'origine, de déployer dans la chambre du jeune Éluard, avant d'être interrompu en pleins préparatifs par Camille. Ainsi va la fortune de guerre : le hasard aime tailler des accrocs dans les plans les mieux

apprêtés, qu'il incombe aux fins stratèges de repriser à la hâte, avec les moyens du bord.

Seul compte le fait qu'à présent, le piège est en place et opérationnel. Et que l'adversaire s'en trouve captif.

Les multiples reflets du Craqueuhle jettent à l'original des regards épouvantés. Ils apparaissent sur d'innombrables sortes de miroirs : des grands et des petits, des carrés et des ronds. Des objets colorés pour la plupart, souvent roses ou bleus, partiellement couverts d'autocollants, de traces de feutres, de chocolat ou de confiture séchée. Des glaces qui semblent toutes tirées de chambres d'enfants. Vincent les transportait dans son sac. L'ensemble lui semblait peser une tonne.

Jusqu'au dernier instant, il a redouté que briser ces glaces n'ait aucun effet sur son ennemi. Comment croire que des accessoires aussi innocents puissent causer le moindre dégât ? À moins que ce ne soit précisément en vertu de cette innocence que le Craqueuhle en ait tant à craindre. Quelles qu'aient été les craintes de Vincent, les râles de supplicié du Daedalos les ont balayées. Une musique délicieuse à ses oreilles, qui vaut bien les risques insensés qu'il a courus pour récupérer son matériel de traqueur de Croquemitaine.

Si le Craqueuhle fait peur à voir, Vincent lui-même n'est guère à son avantage. Son propre reflet le lui rappelle. L'incendie qu'il a dû braver pour regagner l'appartement de Lisa a prélevé son tribut. La moitié de ses cheveux ont été vaporisés, révélant un cuir qui n'a plus de chevelu que le nom, couvert de cloques. Sa chemise, carbonisée par endroits, dévoile des zones de peau brûlée au deuxième degré.

Le jeu en valait la chandelle. Car ces glaces, quoique formant un ensemble des plus hétéroclites, ont en commun un

secret qui les rend très, très particulières…

Vincent lève haut son marteau, puis réduit une autre surface réfléchissante à l'état de fragments coupants. Le Craqueuhle se laboure le visage avec ses griffes. Cette mort à petit feu paraît lui causer d'insoutenables souffrances. Point qui n'est pas pour déplaire à Vincent.

— Pitié mon cher *monsue*[73] Zych. Je *précole* grâce ! supplie le Croquemitaine. Je comprends votre chagrin. Suspendez votre poing vengeur, un instant et écoutez-moi. Me trucider ne vous rapportera rien. En revanche épargnez-moi mon ami et votre fortune est faite ! Vous souffrez de mes mauvais actes, mais je vous assure, avec sincérité, que j'en souffre plus que vous. La honte m'accable. Laissez-moi vous prouver la profondeur de mes remords. Je vous donnerai assez d'or pour consacrer le restant de vos jours à élever autant de petites filles que vous le désirerez. Vous êtes un père de famille, *monsue,* non un assassin…

— Je ne suis plus rien, le coupe son bourreau. C'est une liberté que je vous dois. Cette nuit, j'ai décidé d'être un meurtrier pour vous affronter d'égal à égal. Quant à ce que je serai demain, cela ne doit pas vous préoccuper : vous ne serez plus là pour le voir.

Le marteau met un terme fracassant à leur échange. Un autre miroir tombe en miettes, pleurant ses larmes de verre. Le Craqueuhle couine tel un goret qu'on égorge.

— C'est un épouvantable malentendu !

Sous la peau lézardée du Daedalos, les muscles et les os eux-mêmes se craquellent. Son corps semble prêt à s'effondrer en gravats gluants. *Combien de coups encaissera-t-il encore ? Deux, peut-être trois ?*

— Reconnaissez-vous ces miroirs ? hurle Vincent. Parce qu'eux se souviennent de vous ! Vous rappelez-vous les enfants que vous avez attirés de l'autre côté, dans votre sinistre repaire ? De quelles horreurs ces objets ont-ils été

témoins ? Combien de colère, de souffrances, de cris d'enfants ont-ils absorbés, chacun ? Allons, vérifions ensemble !

Vincent marche vers le cadre suivant qu'il pulvérise d'un coup rageur. Cette fois cependant, rien ne se passe. Le Craqueuhle, tombé à genoux, se redresse quelque peu.

— Il semblerait qu'il y ait une faille dans vos plans, mon bon *monsue* Zych, raille-t-il. Ce miroir, par exemple, m'est totalement inconnu.

Désarçonné l'espace d'une seconde, Vincent se ressaisit. Il savait que cela risquait de se produire. Parmi toutes les glaces rassemblées ici, il lui était impossible de garantir catégoriquement que chacune d'elles ait été utilisée par le Craqueuhle dans ses œuvres macabres.

Afin de combler cette lacune, la meilleure stratégie consiste encore selon lui à détruire aussi vite que possible le plus grand nombre de miroirs… En priant qu'il s'en trouve dans le lot suffisamment qui lui causent des dommages pour l'achever.

Vincent n'est pas à blâmer pour cette défaillance. Récupérer ces miroirs relève déjà en soi d'une prouesse remarquable d'intelligence et de culot. Le fruit d'une opération rocambolesque, dont l'enseignant n'est pas peu fier.

Pour réunir cet étrange arsenal, Vincent a compulsé les avis de disparition d'enfants déposés dans cette ville. Puis il est allé trouver les familles, en se prétendant représentant d'une association de soutien aux parents. Il n'a guère éprouve de difficultés à trouver les mots pour les convaincre. Il lui a suffi de puiser dans sa propre expérience. Sous des prétextes varies, il a réussi à pénétrer dans les chambres des disparus. Il les a trouvées à l'image de celle de Vanessa, chez lui : intactes, comme des temples à la mémoire de petites divinités, dans lesquelles les parents s'efforcent de garder foi. Les petits miroirs, Vincent a souvent réussi à les voler en douce. Pour les grands, il n'a pas hésité à employer la force, quitte à passer pour un forcené.

À chaque miroir brisé, l'Éveillé croit percevoir le cri d'une âme libérée. La vengeance des mânes d'un enfant, creusant davantage les coupures béantes de son tortionnaire.

Le Craqueuhle accuse une nouvelle attaque. Il tente en vain de s'abriter derrière ses horribles griffes ou dans l'ombre de sa houppelande. Rien n'y fait.

Sa cheville casse net. Il tombe à genoux. Une mare de sang noir grandit sous lui.

Encore un dernier coup !

Déjà un quart des miroirs ont été brisés. Vincent espère ne pas se trouver à court de munitions, si près du but !

Il en détruit un, puis deux, puis trois, sans qu'aucun n'ait d'effet. Il peste contre cette série noire ! Le Craqueuhle se réjouit de cette opportunité. Il se relève, laborieusement.

Le Croquemitaine se défait de sa cape. D'un mouvement ample, il la lance au visage de Vincent, à la manière d'un lugubre torero voulant aveugler un taureau.

La cape enchantée et vivante lui emprisonne la bouche, la gorge, le nez. Le quadragénaire lutte pour s'en dépêtrer.

— Vincent ! hurle Camille. Il s'enfuit !

En grognant, l'Éveillé parvient à se débarrasser de l'habit animé. Il découvre alors que le Craqueuhle, rusé, a profité de sa cécité momentanée pour approcher de l'avant-dernier miroir. À l'intérieur du cadre, le reflet se trouble pour dessiner le décor d'une fête foraine de l'effroi, tanière secrète du Croquemitaine. Le Daedalos y saute la tête la première.

— Non ! hurle Vincent.

Simultanément, une détonation retentit. Ce miroir, où le Craqueuhle disparaissait jusqu'à l'aine, vole brusquement en une constellation d'échardes scintillantes.

Avec un bruit de succion écœurant, les jambes et la moitié inférieure du bassin du monstre retombent au sol, qui s'en

trouve maculé de tripaille. La scène évoque quelque atroce accident, dans le numéro d'un prestidigitateur. Un numéro de spectateur coupé en deux, qui aurait mal tourné.

Surpris à califourchon entre deux dimensions, le Streum s'est trouvé scié au niveau du buste. Par la coupe en tranche de son ventre, le sang gicle à gros bouillons. Ses jambes sont agitées de soubresauts, comme si le Craqueuhle dansait la gigue avec le diable lui-même. C'est sans aucun doute là le sort que Vincent lui souhaite.

L'enseignant approche de ses restes parcourus de spasmes pathétiques pour ne rien perdre de cette infamante agonie. L'Éveillé décoche un coup de pied à cette moitié de cadavre, comme pour la mettre au défi de se relever. Les jambes sectionnées et exsangues répondent à ses sollicitations par un souverain mépris, dicté par la *rigor mortis*. Vincent crache sur elles.

— Bonne nuit, Prince des cauchemars, dit-il. Puissent tous vos mauvais songes vous tenir compagnie dans votre dernier repos. Pas un ne rivalise avec les épreuves d'une vie d'Homme. De ce cauchemar-là, on ne s'éveille que par la mort.

Vincent observe un long moment les restes de son ennemi. Il les trouve petits et dérisoires au regard des efforts qu'il a déployés pour arriver à ce résultat.

Il rassemble ensuite les derniers braséros encore allumés dans le but d'improviser un bûcher funéraire. Ses nuits seront plus sereines, dès lors qu'il aura vu les horribles reliefs du Craqueuhle se recroqueviller dans les flammes.

Alors qu'il traîne une paire de jambes torves vers le feu, Vincent surveille les Vigies du coin de l'œil.

Camille s'est portée auprès de Godrick. Ce dernier est revenu à lui. Il se redresse, avec l'aide de sa camarade. La jeune femme discute avec lui, probablement pour lui résumer la situation. Le Chasseur observe Vincent. Leurs regards se croisent. Godrick hoche la tête. L'enseignant demeure

impassible. À cette heure, plus rien ne lui importe guère. Il reprend sa sinistre besogne.

Le corps du Craqueuhle brûle avec l'ardeur d'un mannequin de poix arrosé d'essence. Les flammes se moirent de couleurs chatoyantes. Elles grimpent haut et dégagent une odeur entêtante de caramel brûlé.

Enfin, Vincent maîtrise la houppelande enchantée, qu'il réussit à jeter non sans mal dans les flammes. Afin que disparaisse *Le Requiem du dehors* et que nul n'ait jamais plus à souffrir de ses accords.

S'il espérait obtenir le même résultat qu'avec la dépouille de feu le Craqueuhle, il doit bientôt déchanter. Les flammes ne parviennent pas même à roussir le cuir de l'habit infernal. Si pareille chose est possible, il jurerait que le feu en a *peur,* que les langues des flammes redoutent de le lécher. En désespoir de cause, à l'aide d'un bâton, il récupère ce terrible artefact, qu'il garde par-devers lui.

— Vincent… murmure une voix faible, non loin de lui.

Il en remonte l'origine pour s'agenouiller aux côtés d'une Neith agonisante. Seul son visage garde quelques traces de sa beauté d'enfant, bien que deux fois plus large que celui de Vincent. Il place sa tête sur ses cuisses, puis lui caresse les cheveux, comme un père ferait de sa fillette malade. Excepté qu'il n'est nul remède au mal dont elle souffre.

Deux paires d'yeux de jais, que les griffes du Craqueuhle ont épargnées, observent la cape funeste que Vincent a échoué à brûler. Malgré les caillots d'ichor qui lui encombrent la gorge, la Daedalos lutte pour parler :

— La houppelande…, susurre-t-elle entre deux hoquets, ne

peut être détruite. Enferme-la… chez nous…

Il lui baise le front.

— Promis, dit-il, le regard embué.

Le soulagement se peint sur les traits de la femme-araignée. Tous ses muscles se relâchent. Jusqu'au myocarde. Son cœur cesse de battre.

La cage thoracique de son immense carcasse s'effondre, à l'image d'un soufflé. La ruche n'a plus de reine, ses sujets sombrent dans l'anarchie. Les insectes dépiautent les chairs mortes, les grignotent en dedans. Le métabolisme grouillant se cannibalise.

Vincent s'écarte, de crainte d'être attaqué lui aussi par cette armée en déroute. Il essuie ses larmes. D'où cette mélancolie lui vient-elle ? Neith était sa fille adoptive, le fruit de son union avec la vengeance.

Lorsque les scarabées ont achevé leur festin, l'Éveillé rassemble le peu qu'ils ont laissé de la dépouille. Avec d'infinies précautions, il range ces reliques poisseuses dans son sac de sport roussi par les flammes. Il désirait y adjoindre les mains de Vanessa. C'est en fouillant ses poches qu'il constate qu'il manque l'une d'elles. Il jure dans sa barbe. Elle a dû tomber lorsque le Craqueuhle l'a enlevé. Il n'a guère le choix. Il va devoir revenir sur ses pas pour la récupérer. Ses deux filles ont mérité le repos d'une sépulture décente, dans le secret des murs de la Maison Caffart. Avec pour linceul, la cape de leur assassin.

Il se relève, referme le sac sur la houppelande qui se débat, puis passe ce bagage remuant en bandoulière.

— Vanessa, Neith, allons-y, murmure-t-il. Il est enfin temps de rentrer à la maison.

Alors qu'il se dirigeait vers un tunnel de terre battue, enchevêtré de racines, il est surpris de tomber sur la haute silhouette de Godrick. Le Chasseur lui barre la route, quoique

très pâle et claquant des dents. Son épée tremble dans ses mains.

— Je n'en ai pas fini avec toi, menace-t-il.

— Il nous a sauvé la vie ! intervient Camille, alors qu'elle les rejoint.

— Et pour cette raison, objecte le Chasseur, il jouit du privilège de garder sa tête collée sur les épaules.

Puis, s'adressant à Vincent, de sa moitié de visage ravagée par le sable noir :

— Tu t'en tires pour cette fois. Mais si je te recroise en ville… je te laisserai un souvenir de moi, que tu pourras voir chaque matin dans la glace.

— Œil pour œil, dent pour dent. La loi du talion. Ça me va, acquiesce Vincent, en reprenant sa marche.

Godrick le retient par la manche.

— Ce n'est pas tout, ajoute-t-il. La cape du Craqueuhle reste ici. Camille et moi nous chargerons de la mettre en sécurité. Nous avons des salles spéciales à FiCaBa pour les artefacts streums. Cette musique demeure trop dangereuse pour être confiée à un amateur.

Vincent se fige :

— Hors de question. La *Vigie* n'est pas un endroit sûr. Tu es bien placé pour le savoir.

Le faciès écorché de Godrick se tord de haine. Il porte la main à la garde de son épée.

— Tu manques pas d'air…

Les deux hommes semblent prêts à s'entretuer, quand Camille s'interpose entre eux.

— Attends Godrick. Il n'a pas tort. J'ai visité sa maison, c'est un vrai bunker…

Face aux arguments conjugués de la Recrue et de

l'enseignant, Godrick botte bientôt en touche.

— … Assez ! Vous m'épuisez tous les deux ! Soit, pour le moment. J'ai déjà assez de sujets de préoccupation. Toutefois, s'il arrive quoi que ce soit, Camille, tu en seras personnellement responsable ! Et toi, dit-il en piquant du doigt le torse de Vincent, si tu déconnes avec nous, tu peux compter sur ma visite…

— Et toi sur la mienne, si jamais la *Vigie* utilise d'une quelconque manière la harpe daedalos entrée en sa possession.

Sur cette vibrante déclaration d'amour, Vincent les plante là.

Sans un regard en arrière, il s'engage dans un tunnel encombré de racines, balayant le sol à la recherche de la main perdue de sa fille.

Cette distraction explique qu'il ne s'aperçoive pas immédiatement qu'il est suivi.

Et lorsqu'enfin il le remarque, il est déjà trop tard…

71 [CAMILLE]

Vae victis

Une sonnerie retentit. Camille consulte son portable en grimaçant.

— Un message des Chasseurs postes dehors, annonce-t-elle. Le secteur grouille de pompiers et de voitures de flics. Un périmètre de sécurité a été déployé. Impossible de pointer le bout de notre nez là-haut sans se faire prendre. Merde ! Ça n'en finira jamais ?!

Elle inspire à fond.

— Peut-être qu'en récupérant des papiers dans un appartement, reprend-elle, nous pourrions nous faire passer pour un couple de victimes et…

— J'ai une meilleure idée, la coupe Godrick.

Le Chasseur enroule des lambeaux de vêtements autour d'un bout de bois pris dans un braséro. Tout en confectionnant une torche, il poursuit :

— Nous allons fuir par l'*En-deçà,* nous aussi. Mais avant cela, tu dois me jurer de garder le secret. Nous allons emprunter un passage connu seulement des Indés. Un accès que j'ai moi-même promis de ne pas divulguer. Hélas, c'est un cas de force majeure…

Camille s'engage à tenir sa langue. Elle n'ignore pas combien les frontières de l'*En-deçà* sont surveillées et les points d'entrée contrôlés. La *Vigie* et la *Cour d'Unseelie* se livrent au jeu du chat et de la souris. FiCaBa tente de limiter

les incursions streums à la *Surface*, tandis que les nobles *Fées* les encouragent et les financent. Les Indés se trouvent souvent pris entre ces deux feux, à ne pouvoir traverser d'un bord à l'autre sans payer un péage à l'un des deux camps.

Dans ce contexte, l'emplacement d'un passage non gardé et donc gratuit, est un précieux secret sur lequel les Indés veillent jalousement.

Alors qu'ils s'enfoncent dans le boyau ombreux emprunté naguère par Vincent et que leur provient la puanteur méphitique annonciatrice du lac pollué, Godrick explique à la Recrue le chemin le plus court pour rallier la *Surface*.

— Et toi ? Où vas-tu ? lui demande-t-elle.

— Chercher Ambre. Les Indés savent qui l'a enlevée et où on la retient… Non, n'insiste pas : j'irai seul.

— Mais pourquoi ?

— Ses ravisseurs sont très dangereux. Je les connais, un peu. Ils sont nouveaux en ville. Ils n'ont guère tardé à se faire des ennemis. Ils ne voudraient pas ajouter la *Vigie* à leur liste. Je pense pouvoir les raisonner. Si les autres Chasseurs apprennent qu'ils ont enlevé un des leurs, toute cette affaire va virer au bain de sang. Comprends-tu, Camille : si tu parles à tort et à travers, des gens mourront.

D'un revers de main, grande comme un battoir, il écarte le rideau spectral que tissait une famille d'araignées aux couleurs vives.

— Les autres ne doivent rien savoir, conclut-il. Ni ce que je prépare, ni même que je suis encore en vie. Je compte sur toi.

Un masque en tissu sur le nez, afin de protéger leur odorat, ils traversent la grève de graviers vaseux qui longe le bassin à décantation vicié. Des poissons morts leur renvoient des regards rêveurs.

Camille dégaine le revolver streum. La voix familière résonne sous son crâne :

Voici venue l'heure des au revoir, c'est ça ? pas trop tôt.

T'inquiète : tu ne me manqueras pas.

Idem. Un flingue de ma classe mérite mieux. N'empêche, prends soin de toi…

Merci.

… Car désormais, tu portes un peu de moi.

Camille éprouve une brève et fulgurante douleur gastrique. Elle se rappelle la curieuse balle en os qu'elle a ingérée à la demande de Sacrovir, en échange de ses services.

Que m'as-tu fait ?!

Ambre t'expliquera la chose mieux que moi. Cela vous fera un joyeux sujet de discussion, à son retour. Elle te connaît mieux que tu ne crois…

Ah ouais ?

… Quand elle dit que tu présentes autant de danger pour les autres que pour toi-même.

Camille tend le révolver à Godrick.

— Tiens, lui dit-elle. Ambre en aura sûrement besoin. Je n'aurais pas dû m'en servir, je sais… Une audace pour laquelle j'ai le sentiment, toutefois, d'avoir déjà payé.

— Merci. Elle n'apprécie guère que l'on touche à ses affaires, dit-il en remisant le flingue quelque part sous ses multiples strates de vêtements. Dans l'intérêt de tous, mieux vaut que je lui taise tes désastreux débuts au tir.

Ils s'engagent ensemble dans un passage obscur, courant sous un ancien cimetière. Les racines tortueuses, qui retiennent les parois prêtes à s'ébouler, ressemblent à des griffes de bois, couvertes de bourgeons comme autant de pustules.

Tout à coup, un cri se fait entendre. Godrick et Camille échangent un bref regard, dégainent, lui son épée, elle son

couteau, puis courent en direction de son point d'origine.

Ils parviennent hors d'haleine à un embranchement d'où souffle un vent frais, depuis une grille d'égout juchée à une hauteur improbable, coiffant ce qui apparaît comme une cheminée souterraine de ventilation.

Là, étendu au milieu de larges flaques d'eau de pluie et d'une corolle d'emballages vides, ils découvrent Vincent, assommé.

Juché sur lui, semblable au prédateur sur sa proie, se tient le Craqueuhle, son sourire huilé de sang frais. Le Streum n'a plus de jambes, ni même de bassin. Il se dandine en s'appuyant sur ses bras, à la façon d'un cul-de-jatte. Ses viscères raclent le sol, à l'image d'une traîne de tentacules.

Le corps de Vincent disparaît déjà à moitié dans une mare d'eau croupie, happé par la dimension foraine du Croquemitaine. Ils ont pris le Streum la main dans le sac, alors qu'il s'apprête à enlever l'auteur de ses blessures.

Des tourbillons venteux brassent l'air, où se mélangent remugles de déchets ménagers et effluves de cannelle et de sucre candi.

Ouvrant de grands yeux de chat pris dans les phares d'une voiture, le Craqueuhle jette à la hâte sa houppelande sur ses épaules, tandis que Vincent sombre entièrement dans les flots de la mare.

— Godrick ! crie Camille.

Le Chasseur se rue sur le Croquemitaine. Sa lame ne fend que le vide. Le Streum plonge tête la première dans la flaque, qui l'engloutit. Le Chasseur l'imite : il saute dedans à pieds joints, afin de le traquer jusque dans sa tanière et le découper

en sashimi surgelé.

Ce faisant. Godrick ne parvient qu'à s'éclabousser de pied en cap d'une eau au pedigrée douteux.

— Craqueuhle…, gronde-t-il à voix basse.

Avant de lâcher une bordée de jurons à faire rougir un flibustier. Il observe la surface de la flotte, entre ses deux énormes rangers, tout en serrant les poings.

Camille le rejoint. Elle se penche pour regarder à l'intérieur de la mare. L'eau reflète ce qui ressemble à une carte postale ondoyante du monde du Craqueuhle. La Recrue reconnaît la confiserie de l'effroi, la maison hantée, la grande roue faite d'ossements et l'effroyable galerie aux miroirs. Chevauchant une carcasse de cheval faisandée tournant autour d'un carrousel aux allures d'abattoir, le Craqueuhle leur adresse un salut amical, quoiqu'un chouia moqueur.

Sa voix leur parvient, aigrelette, comme si le Streum, de l'autre côté, respirait une atmosphère saturée en hélium :

— Petite *guéchote*[74], avant de vous quitter, provisoirement rassurez-vous, je tenais à vous remercier. Rien de tout cela n'eût été possible sans vous. Las, d'autres affaires m'appellent. L'ami Vincent et moi-même avons matière à *roustailler,* sitôt qu'il aura fini son petit roupillon. Dans l'impatience de notre prochaine rencontre – laissez-moi vous faire la surprise –, je ne peux résister au plaisir de partager avec vous un modeste renseignement. Suite à quelques investigations et peut-être quelques encouragements prodigués çà et là à coups d'instruments aiguisés, je suis sûr à plus de quatre-vingt-dix-neuf pour cent d'avoir remonté la trace de votre enfant…

Pour appuyer son propos, le Croquemitaine agite brusquement un bras tranché de bébé. Camille hurle.

— … Soyez sans crainte, dit-il, ce *schtuck* ne provient pas du vôtre. J'ai débusqué un récent trafic d'enfants humains, dans l'*En-deçà.* Un commerce de luxe, fort lucratif, ma foi. Bien sûr, une partie de ces chérubins connaît une fin

prématurée et salissante entre les mains de sa « famille d'adoption ». Toutefois, j'ai acquis l'intéressante certitude que le vôtre est en vie. J'aimerais vous en dire plus. Malheureusement, le temps presse. Vous en apprendrez davantage en demandant après une barde fabelline du nom de Markale. Elle a ses habitudes à *l'Auberge de la Lamproie d'Or*… À présent, très chère, souffrez que je vous dise au revoir.

Sans crier gare, le reflet se trouble puis disparaît, ne laissant qu'une eau noire et lisse, à l'instar d'un écran mis en veille.

Camille ouvre la bouche pour se justifier. Une gifle de Godrick la fait taire. Il lui souffle au visage :

— Réserve les mensonges pour ton enfant, quand tu lui expliqueras comment tu as retrouvé sa trace. J'ai déjà entendu cette créature t'adresser la parole tout à l'heure, alors que tu me croyais encore dans le coma. Ses dires n'ont fait que me confirmer ce que je savais déjà : tu as trahi, Camille. Il te faudra vivre avec ce poids.

Le Chasseur considère un instant son épée tirée au clair. Est-il en train de dialoguer mentalement avec elle, comme Camille l'a fait avec Sacrovir ? La lame, ciselée dans une dent de *Würm des glaces*, luit d'un éclat menaçant. Elle semble vouloir rendre justice séance tenante. Au lieu de quoi, Godrick la range au fourreau.

— Tu m'as sauvé la vie, admet-il. Je voudrais jouer celui qui n'a rien vu. Hélas, ce n'est pas si simple. Tu t'es compromise avec un Croquemitaine. Il ne te lâchera pas. Par ta seule présence, tu places toute la *Vigie* en grand danger. Camille, tu dois partir. Quitter FiCaBa. Je n'ai pas l'autorité pour te bannir. J'escompte toutefois qu'il te reste assez

d'honneur pour partir de toi-même. À mon retour de l'*En-deçà,* j'espère que tu auras disparu. Si je te revois jamais à traîner aux abords de la *Vigie*, je déballerai tout aux autres et je serai le premier à te donner la chasse.

— Merci…, murmure l'ex-Recrue, sans croire ce qu'elle entend.

— Ce n'est pas pour toi que je le fais. Ambre t'appréciait. Ça lui fendrait le cœur d'apprendre que tu as violé tes vœux.

Camille pleure. Elle se rappelle assez en détail les années qu'elle a passées dans la rue pour ne pas se sentir l'envie d'y retourner. Sans FiCaBa, où ira-t-elle ? Elle sanglote.

Elle se blottit dans les bras de Godrick en le suppliant de lui accorder l'opportunité de se racheter. Ne lui doit-il pas la vie ? Ne mérite-t-elle pas davantage de clémence ?

Il la repousse violemment. Camille glisse dans la boue.

Le géant n'ose plus la regarder en face, gêné de la voir s'humilier ainsi.

— Il y aurait peut-être une mince chance, dit-il enfin. Presque du suicide, cela dit.

Il l'observe, l'air d'hésiter. Puis il tire de sa poche une carte des égouts, enrichie d'innombrables annotations. Il pointe du doigt un tronçon de métro désaffecté.

— J'ai contracté des dettes auprès des Indés qui vivent ici. De *lourdes* dettes. Tu devras te rendre auprès d'eux dès que tu auras récupéré et faire *tout* ce qu'ils te demandent.

Camille saisit le plan. Alors qu'elle luttait pour le replier, la voix du Chasseur la distrait de ses travaux d'origami :

— Ce n'est pas tout, dit-il. Le Craqueuhle doit mourir, de ta main…

La jeune femme déglutit.

— … Alors seulement, seras-tu digne à nouveau de notre confiance.

… *Ou de nourrir les vers,* complète-t-elle en elle-même.

72 [CODEX METROPOLIS]

To the other side

Section VI : Mille et une façons d'accommoder les patates

UNE INTRODUCTION APOCRYPHE
Par **l'Archiviste**

Bonjour,

À vous qui ne me connaissez que par l'entremise de mes gribouillis, en marge de cet ouvrage majeur de la pensée humaine qu'est le CODEX METROPOLIS, vous lisez à présent ma section préférée du Tome Un.

Derrière ce titre peu reluisant se cache en vérité la partie la plus méconnue de ce premier opus, destiné aux jeunes Recrues. Comme vous avez dû l'apercevoir au fil des pages, des dissensions profondes existent entre Piliers. De là leur départ de la *Vigie* et leurs rancœurs, encore qu'il s'agisse d'un autre débat, que nous n'aurons pas le loisir d'épuiser.

À cause de ces divergences, plusieurs fondateurs de FiCaBa ont éprouvé le besoin de transmettre leur pensée aux générations futures, discrètement, en gardant dans l'ignorance les *Piliers* qu'ils tenaient pour rivaux, de crainte qu'ils ne pénètrent leurs secrets ou qu'ils ne déchirent leur héritage.

À première vue, cette Section VI du Tome Premier du CODEX ne contient que d'inoffensives recettes de cuisine. En vérité, il n'en est rien. Entre les lignes de ces pseudo-

considérations culinaires, des messages secrets ont été codés. D'innombrables manières : encre sympathique, acrostiche, écriture cryptée… Ainsi, un large pan du testament des *Piliers* reste encore à explorer. D'ailleurs, c'est l'essentiel de mon travail.

Certains codes me résistent depuis des années. D'autres m'ont cédé leurs secrets. C'est le cas par exemple de la recette du « Grappin dauphinois » ou de celle du « Hashish parmentier ». Dans ces deux textes, certaines lettres ont été repassées avec une encre spéciale, plus coriace. Au fil du temps, les recettes s'estompent pour laisser apparaître un texte jailli de la plume du Thaumaturge.

En vous souhaitant bonne lecture, ou bon appétit, c'est selon.

L'Archiviste

Amie lectrice, ami lecteur,

Lorsque vous lirez ces lignes, je serai parti.

Si vous avez poussé votre lecture jusqu'à ces modestes pages, alors vous êtes un homme ou une femme de nature curieuse, persévérante, voire paranoïaque.

Trois vertus que je tiens en très haute estime.

Vous n'êtes pas sans savoir de quelle façon j'ai gagné mon surnom de Thaumaturge : à travers l'analyse du mana et des *Arts Ténébreux* des Daedalos. J'ai poussé l'étude de leur magie aussi loin qu'il m'est permis. Hélas, la *Vigie* ne constitue plus un cadre propice pour mes recherches.

L'interdiction qui m'est faite de descendre seul dans l'*En-deçà,* au prétexte que je ne suis pas une brute, m'est devenue une injustice intolérable. Mes investigations stagnent. L'obscurantisme de mes compagnons me navre. Pareille situation ne peut perdurer.

En fondant le mouvement Colombes, j'ai cru naïvement pouvoir faire progresser les droits civiques des habitants non-combattants de la *Vigie.* J'ai espéré obtenir pour les nôtres l'égalité de traitement avec les Chasseurs. Si nous avons conquis quelques avancées sociales, elles sont infimes. La *Vigie* s'apparente à une société en état en guerre : les militaires y ont confisqué le pouvoir de fait, les civils sont maintenus sous le joug d'une dictature bienveillante.

J'ai trop d'ambitions pour m'épanouir dans un tel climat. Aussi ai-je décidé de me rendre dans le *Sidh,* en toute discrétion. Si mes hypothèses sont corroborées par quelques tests empiriques, à mon retour, je serai acclamé en héros et ce ne sera qu'équité.

Car en Prométhée des temps modernes, je m'apprête à voler pour le bénéfice de l'humanité le secret du feu divin. Tenez-vous bien.

J'ai de solides raisons de croire que nous, les Éveillés, pouvons pratiquer le mana daedalos. Des récits antiques, décrivant les prétendus pouvoirs magiques des bardes, des devins et des druides, semblent appuyer ma théorie. Au surplus, cela expliquerait l'implacable opiniâtreté des légions de Rome à éradiquer les classes savantes de cette société. Si les savoirs des Celtes se limitaient à une liste de chansons guerrières, de plantes curatives et de prédictions bancales, nul tribun romain ne se serait abaissé à les massacrer, quand il aurait été plus simple pour l'envahisseur de tirer parti de leurs connaissances. Cela n'a aucun sens.

Non, il y avait nécessairement dans la sapience de nos ancêtres quelque ténébreux mystère, qui a justifié que leur conquérant les passe au fil de l'épée, qu'il euthanasie leur culture, qu'il efface jusqu'à l'ombre de leur souvenir.

Nous sommes une nation d'amnésiques, des enfants mal sevrés du sein de notre mère Dagda.

Sans prétendre avoir percé les secrets de nos ancêtres, j'ai la conviction d'être en mesure de pratiquer une forme balbutiante de magie daedalos. Une « tricherie » maladroite, qui n'est pas exempte de risques. Si effets secondaires il y a, je pense pouvoir toutefois les contrebalancer.

Je l'avoue, la soif de connaissances n'est pas ma seule motivation. Il en existe une autre, à mon départ précipité. Il y a peu, Mab m'a fait une révélation : je suis atteint d'un cancer généralise contre lequel la médecine humaine s'avère impuissante. La seule chance qu'il me reste gît sous nos pieds. Je me dois de la saisir, tant que je suis encore en état de tenter l'aventure.

N'allez pas croire pour autant que je n'obéis qu'à des motifs égoïstes. Nos ancêtres, jadis, ont conclu des pactes avec certains peuples fées. J'entends dresser l'inventaire des restes

de ces anciennes alliances. Avons-nous des amis dans le *Sidh* ? Pouvons-nous compter sur eux ? Qu'attendent-ils de nous en retour ? Autant de questions auxquelles il me faudra répondre.

Amis lecteurs, peut-être aspirerez-vous un jour à m'imiter, à suivre mes traces dans l'*En-deçà.* Bien des personnes chercheront à vous en dissuader, en arguant des risques. Ne vous laissez pas berner alors par leur hypocrisie : où l'Humanité en serait-elle aujourd'hui s'il ne s'était trouvé, au moment opportun, des fous pour oser assumer tous les risques ?

Les risques sont une part inhérente de notre processus évolutif.

La Science seule ne nous hissera pas d'égaux à égaux avec les dieux. Déjà, ses limites apparaissent : contaminations, épuisement des ressources, pollution, réchauffement climatique… Nous ne pouvons placer tous nos espoirs dans l'amélioration de la machine imbécile. C'est l'humain lui-même qu'il faut affûter, élever, réconcilier avec la Nature. Changer le monde suppose en premier lieu d'avoir la capacité de changer soi.

L'avenir de l'Homme réside dans le *Sidh.* En bas gisent les réponses à toutes les questions, les clés de tous les mystères.

Si vous aussi vous vous préparez pour le grand voyage, avant de pénétrer dans les tréfonds de l'*En-deçà*, voire du *Sidh,* méditez ces quelques conseils. Emportez avec vous une copie du CODEX. Cet ouvrage vous préservera de mille morts stupides. Conformez-vous en tout point aux coutumes des Daedalos : désormais, l'étranger, c'est vous. Déclinez poliment tout ce que l'on vous offre : l'eau et la nourriture, les caresses et les drogues. Dans le *Sidh,* rien n'est gratuit. Défiez-vous des prétendus cadeaux : ce sont eux qui vous coûteront le plus cher.

À bon entendeur.

À d'autres époques, il était courant pour des Éveillés de se

hasarder dans le *Sidh*. Chez les Celtes, des héros légendaires tels Cúchulainn, Conle ou Bran Mac Febail y réalisaient des exploits guerriers. Des croquis méconnus de Léonard de Vinci présentent des planches anatomiques de Daedalos. Des peintures de Francis Bacon, de Jérôme Bosch, de H.R. Giger ou de Zdzislaw Beksinski attestent de périples plus ou moins lointains dans le Sidh.

Je tiens même de source sûre qu'André-Marie Ampère n'aurait pas inventé le télégraphe électrique, ni l'électroaimant, sans recevoir une aide disons… souterraine. Et que, peut-être, l'expression « Fée électricité » scelle quelque noir secret.

J'espère, par ces exemples, avoir démontré que l'humain a toute sa place dans le *Sidh* et que les *Piliers* qui prétendent le contraire et entendent limiter les échanges entre nos deux mondes, sont dans l'erreur.

D'ailleurs, j'ai même pu observer que chez certaines lignées Fiannas, parmi les plus illustres, il est de coutume pour les jeunes héritiers, lors du rite de passage à l'âge adulte, d'effectuer un séjour dans le *Sidh*. Une condition sine qua non pour obtenir le respect de leurs pairs. Faut-il s'étonner alors de constater que les Fiannas nous surclassent en tout ? Notre propre rite initiatique, la cérémonie d'*Imbolc*, fait pâle figure en comparaison du leur.

Bien sûr, jamais vous ne devrez répéter mes propos. Un vent conservateur souffle sur la *Vigie*. Vous avez pu mesurer avec quelle hostilité la vieille garde accueille les idées neuves.

À me lire, vous l'aurez compris : FiCaBa est un moyen, pas une fin. Vous y trouverez d'excellents mentors pour vous inculquer quelques bases. Cependant, si comme moi vous nourrissez quelque ambition et de l'espoir dans votre potentiel, votre avenir vous attend autre part…

… Dans les entrailles du *Sidh*.

C'est là que vous me trouverez, à vous attendre, avec

toutes les réponses.

« Le Thaumaturge »,
Pilier, philosophe et penseur du mouvement Colombe

[OUTRO]

Highway to Hell

La gare Lille-Flandres ne dort jamais. Sa façade de style néo-classique évoque un temple grec dédié au culte du rail et du noctambulisme. L'éclairage public lui confère le grain sépia d'une vieille photo, détrempée par la pluie qui rince l'édifice.

Des ivrognes, des flics, des militaires, des punks à chiens hantent ses halls cyclopéens, refuges d'une déroutante Cour des miracles.

Le ciel tremble, tandis que défilent des rangs de lourds nuages, poussés par les rafales de vent. La drache pisse dru sur les passants, brouille les visages et les formes, tel un dessin au fusain jeté dans l'eau d'une baignoire.

La rumeur d'un orage résonne. Abominable grondement céleste évoquant la faim d'un ogre prêt à engloutir le monde.

Camille émerge d'une bouche de métro, en guenilles et couverte de poussière. Ses yeux plissés souffrent de la clarté des réverbères. Ils s'étaient acclimatés à la pénombre de l'*En-deçà*, dont elle émerge à peine.

Elle a suivi Godrick un temps, dans ce gruyère de boyaux tortueux et de souterrains inquiétants. Puis ils se sont séparés, fâchés. La Recrue a emprunté le chemin qui la ramènerait en *Surface*, vers le monde des Dormeurs. Le Chasseur, lui, s'est enlisé plus profond dans les ténèbres, en quête d'Ambre.

Camille s'arrête devant la fontaine de la gare. Elle reste sous la pluie, tête nue, à écouter le murmure de l'eau, à

observer les gouttes de pluie, peut-être pour laver son corps et sa mémoire des gouttes de sang.

Au fond du bassin, des centimes de cuivre se couvrent lentement de vert-de-gris. Combien de personnes succombent à cette superstition, de lancer de la monnaie dans une fontaine, sans savoir ce qu'elles font ?

La Recrue pioche deux pièces au fond d'une poche. Elle les regarde couler sous les eaux. Deux oboles pour Charon, convoyeur des âmes des défunts. Une pour Neith, une pour Vincent. S'il n'est pas déjà mort entre les mains du Craqueuhle, cela ne saurait tarder.

Puis Camille traverse la place pavée, sous les regards des larges façades flamandes, à pas de moineaux. Elle pénètre dans la rue Faidherbe, vaste perspective haussmannienne, trouée entre les rangées d'immeubles menant à l'opéra, la vieille ville et à l'empyrée zébré d'éclairs.

Chaque coup de tonnerre évoque la pulsation cardiaque d'un titan.

La Recrue grelotte, trempée jusqu'aux os. Elle se mêle au flot des badauds. Elle se fond dans l'anonymat comme dans une couette chaude. La voilà hors de danger, camouflée dans le troupeau des Dormeurs. Son cœur cogne moins vite.

Tout lui semble factice, futile, vide de sens. Les conversations, la foule, les lumières, la nourriture. Sous ces souliers vernis qui battent les pavés, sous ces vitrines proprettes qui étalent leur opulence, existe-t-il vraiment un *En-deçà* où l'on s'étripe pour un quignon de pain ? Camille en viendrait même à douter de l'aventure qu'elle vient de vivre. Elle se sent en complet décalage, à l'instar d'une actrice qui découvrirait, une fois montée sur scène, qu'elle s'est trompée de pièce de théâtre.

Ce monde joue la comédie. Ces gens font semblant d'être heureux. Font semblant d'être, tout court. Elle n'éprouve nulle envie de prendre part à cette farce.

Elle oblique dans une rue de traverse, enfilade de maisons étroites, aux pierres grisées par le carbone des gaz d'échappement. Des échoppes interlopes appâtent le chaland avec leurs enseignes putassières : cabarets, clubs privés, danses exotiques et sex-shops. L'ancien quartier des prostituées et des maisons de passe n'est pas mort, seulement maquillé sous plusieurs couches de fond de teint urbain et d'hypocrisie.

Camille a besoin d'un verre.

Elle pousse la porte d'un bar rock. Elle s'installe à une table taillée dans un rondin de bois. Le brouhaha et les effluves de bière la réconfortent. L'unique salle du Black Night est presque comble. Les enceintes crachent un métal symphonique apaisant. La clientèle, composée de motards, de musiciens et d'oiseaux de nuit lui fiche une paix royale. À cette heure, elle ne demande rien d'autre.

Il y a quelques années, elle a fait la rencontre à cet endroit, pour la première fois, d'un Éveillé. Le début d'une étrange aventure qui lui a coûté ses amis, sa santé et son travail. Si tout doit finir cette nuit, autant que ce soit ici.

Camille attend de la visite pour une entrevue qui décidera de son avenir à la *Vigie*.

Elle trompe l'attente en savourant la fraîcheur et l'amertume de sa bière. Le genre de plaisir qui lui fait apprécier d'être encore en vie. Peu importe la suite.

Le regard lourd de mépris que Godrick lui a lancé, avant de prendre congé, a marqué au rouge sa mémoire. À leur prochaine rencontre, ils seront ennemis.

Toutefois, le Chasseur ne regagnera pas la *Vigie* avant quelque temps. Pas avant d'avoir récupéré Ambre. La Recrue dispose de ce sursis pour organiser sa défense et dénicher peut-être l'occasion de se racheter une conduite. Et poursuivre les recherches de son enfant enlevé.

Seul Enki présente un danger immédiat. Le logicien

Colombe connaît le lien qui l'attache au Craqueuhle. Quand bien même celle relation s'est considérablement détériorée, elle suffit à faire d'elle une traîtresse. Elle a encore une mince chance d'éviter le désastre si Enki ne s'est ouvert à personne de sa découverte et s'il est disposé à lui accorder sa confiance.

Deux conditions dont elle doit s'assurer avant de rentrer à FiCaBa, sous peine de se jeter dans la gueule du loup.

Le jeune enquêteur a bien reçu son message et accepté son rendez-vous. Il ne devrait plus tarder.

Camille ne peut s'empêcher d'envisager le pire. Et si des Chasseurs étaient en train d'encercler ce bar, à l'heure qu'il est ? Certes, il s'agit d'un lieu public. Ils n'oseraient pas agir ouvertement. Toutefois, ils pourraient la suivre sans peine jusqu'à ce qu'elle soit seule. Et là, sans témoins, ils seraient libres de dispenser une justice expéditive.

La *Vigie* prend soin de ses membres, presque autant que de ses traîtres.

— Ces chaises sont-elles libres, mademoiselle ?

La voix de Grégore tire Camille de ses angoisses. Le docteur bedonnant est flanqué d'Enki, la mine sombre. Camille s'est rarement sentie si nerveuse. Elle ignore par où commencer. La présence imprévue de Grégore la perturbe.

— Pardon de m'immiscer dans vos affaires à tous les deux, commence le médecin. Je n'ignore pas, Camille, que tu as spécifie à Enki de venir seul. Toutefois, il m'a déjà informé des détails de l'histoire, bien avant ton message. À toute chose, malheur est bon : compte tenu de la nature délicate du différend qui vous oppose, l'entremise d'une personne neutre ne sera sûrement pas un luxe.

Par-dessus la carte des bières et les verres de ses lunettes, Grégore lance à la Recrue un regard venimeux :

— Je ne te cache pas, avoue-t-il, que je te tiendrai longtemps rigueur de ce qui est arrivé à Enki. Je n'apprécie

pas que l'on abîme mes patients, encore moins lorsqu'ils figurent parmi mes amis. Néanmoins, je tâcherai de me montrer impartial.

Grégore semble deviner la question que Camille n'ose formuler.

— Tu te demandes sans doute si, à part nous, quelqu'un d'autre est au courant. La réponse est non. J'ajouterai : pour l'instant. C'est précisément de ce point dont nous allons débattre.

La Recrue se garde de manifester son soulagement, alors que la partie est à peine engagée. Le docteur l'avertit, d'un ton cassant :

— En guise de préambule, je précise que s'il devait nous arriver malheur à Enki et moi, des dispositions ont été prises. Une enveloppe à la *Vigie* contient tous les tenants et aboutissants de cette chronique sordide. Si nous ne sommes pas rentrés avant l'aube, Sensei lui-même entrera en sa possession.

Camille grimace en avalant de travers.

— Vous croyez sincèrement que je vous voudrais du mal ?! se récrie-t-elle.

— J'aimerais dire que l'expérience malencontreuse d'Enki parle d'elle-même, mais ce serait de mauvais goût.

Enki lance un regard noir à son ami, qui rougit.

— Pardon.

Enki tend un papier à Grégore, sur lequel il a griffonné à la hâte d'épouvantables pattes de mouche. Le docteur se racle la gorge. Sa voix onctueuse ne parvient guère à adoucir le mordant de la question de son compagnon :

— Mmh. Mon ami ci-présent souhaite savoir ce qui, au juste, devrait nous dissuader de vous dénoncer ?

Camille termine sa chope moussue d'un trait.

— J'y ai longuement réfléchi, dit-elle en tirant un papier de sa poche. Voici mon offre…

Le message slalome sur la table, entre les éclaboussures de houblon. Intrigués, les deux compères en prennent connaissance. Ils échangent un regard interdit. En proie à une agitation fébrile, Enki gribouille dans sa main, qu'il montre à Grégore. Le médecin s'éponge le front.

— C'est une offre… alléchante, il est vrai. Bien sûr, tu mesures les risques ? Si tu enfreins une seule de ces promesses, nous te dénoncerons. Sommes-nous bien d'accord ?

— Oui.

— De plus, si une tierce personne venait à être au courant de ta duplicité et te dénonçait, tu ne serais en droit d'attendre aucun soutien de notre part. Toujours partante ?

— Toujours. Alors ? Affaire conclue ?

Enki écrit au dos d'un sous-bock. Sa prose provoque l'hilarité de Grégore, qui échange avec lui un sourire de connivence. « Je vais lui demander », lui dit-il, avant de se tourner vers Camille.

— À notre corps défendant, il nous faut admettre que, Enki et moi, nous demeurons sceptiques sur un dernier point : comment peux-tu être si sûre de parvenir à nous faire entrer, tous les trois, dans l'*En-deçà* et nous en ramener sains et saufs ? À notre connaissance, aucune Recrue n'a jamais réussi pareil exploit.

— J'ai découvert un accès non surveillé. Mais les nouvelles vont vite. D'autres que moi finiront par trouver ce passage. Mon offre est donc limitée dans le temps. Que décidez-vous ? *Deal* ?

Enki et Grégore s'observent mutuellement. Ils explosent de rire, littéralement, avant de lever leurs verres. Le trio porte un toast.

— À la première collaboration entre Colombes et Recrues

de l'Histoire de FiCaBa !

Les chopes s'entrechoquent. Camille se garde bien de faire observer que cette « collaboration » repose sur le chantage et le mensonge. *En ressortira-t-il rien de bon ?* s'inquiète-t-elle. Seul l'avenir le dira.

Quel qu'il soit, elle ira chercher les réponses là où elles se terrent…

Dans l'*En-deçà*.

Ainsi s'achève *ÂMES DE VERRE,*
première pierre excavée des boyaux ombreux du SIDH.

[GÉNÉRIQUE DE FIN]

Manifeste

Manifeste 2 (Le Noir, les horreurs)
© Bérurier Noir

Je vis dans la mort
Massacre de porcs
Je vis dans l'suicide
Le monde est une ruine
Je mange de la viande
Le monde est violent
Je vis dans la peur
Le noir, les horreurs
Je ne sais pas vivre
Et je saute dans le vide
Je n'connais pas l'amour
Car le monde est trop lourd
Je suis mal dans ma peau
Car le monde n'est pas beau

Je suis mal dans la vie
Car le monde est tuerie
Et je pense aux massacres
Que personne ne condamne
Et je pense à la mort
Que tout le monde ignore
J'ai les testicules froids
Et ma tête est une boîte

Regarde mes excréments
La course aux armements

Je suis bisexuel
Le monde est cruel
Par le bien et le mal
Le monde est brutal
J'ai des désirs morbides
Et j'aime les crimes
Dans un fait divers
Un type mange sa merde
Ma conscience est hantée
De fillettes brûlées
Je m'adresse à tous
Vous n'êtes que des chiens mous

Il faut vous réveiller
Ou bien continuer
À vous massacrer
Avec brutalité
Nous sommes égoïstes
Et bientôt fascistes
Dans ce monde purulent
C'est l'échec permanent

Single [AMBRE]

Le rire des hyènes

Ambre profite du confort très relatif d'un cachot suintant. Les murs en pierres de taille de plusieurs mètres d'épaisseur, la porte d'acier et les sentinelles ont de quoi décourager toute velléité d'évasion. L'humidité accentue la puanteur rance de paillasse sale. Le foin pourri colle à ses fesses, à ses vêtements. Aux quatre coins de la cellule exiguë bourdonnent des mouches, excitées par les relents de latrines.

Limitée dans ses mouvements par le périmètre de la chaîne attachée à sa cheville, Ambre se refait une beauté en observant son reflet dans une flaque d'urine, à la chiche lueur dispensée par les torches. Sous sa tignasse rouge en pétard, elle a une mine affreuse.

Ces deux semaines d'enfermement sont en train de la rendre folle. Autant de temps perdu. À toute chose, malheur est bon, se console-t-elle : elle flotte dans son jean sale, signe qu'elle a perdu ses kilos superflus. La nourriture ici est aussi infecte que monotone : des rations périmées, assaisonnées de moisissure.

En plus de sa chaîne au pied, Ambre est affublée de fers. Elle doit concéder un mérite à ses geôliers : au moins ne la sous-estiment-ils pas.

Au premier jour de sa réclusion, Ambre s'est inquiétée de partager sa cellule avec un autre prisonnier. Un Daedalos, enchaîné face à elle. Elle a bien tenté de parler avec lui, en français, puis dans l'idiome commun du peuple fée. Aucune

réponse. Peut-être était-il évanoui, qui sait ? Elle a cessé d'insister lorsqu'elle a vu une hideuse espèce de rongeur originaire du *Sidh* attaquer les chausses du prisonnier, puis lui rogner les orteils.

Allait-elle pourrir ici, elle aussi, jusqu'à virer charogne ?

Ambre ignore comment elle a échoué en ces lieux. Elle n'a rien vu de ses agresseurs. Trop nombreux, trop rapides, ils se sont glissés sur ses arrières en profitant que la Chasseuse était déjà aux prises avec une armée de mains mortes-vivantes.

Ils lui ont confisqué son téléphone portable, à ce qu'il semble. *Malins, ces petits enfoirés.* Comment ont-ils deviné ? Sans cellulaire, la *Vigie* n'a aucune chance de pouvoir la localiser via GPS. Rares sont les Streums – peu férus de technologie – à prendre une telle précaution. Ambre suspecte un coup des Indés.

La nature de ses geôliers tendrait à lui donner raison.

Les oubliettes où elle se languit sont gardées par un tandem d'Éveillés bas du front. Une grosse brute vicelarde lardée de cicatrices, puant le whisky, flanquée d'un vieillard chevrotant et pervers. Deux Indés, deux bâtards débiles, même selon les standards lâches de cette engeance infecte.

Les nuits sont longues. Du moins, ce qui en tient lieu dans cet enfer privé de soleil. Les matons pénètrent dans les cachots suivant des horaires aléatoires pour administrer aux détenus de sévères raclées, réveillant les autres au son des hurlements de leur camarade d'infortune. Même lorsque ces ordures s'endorment d'un sommeil bercé par l'alcool, les cellules reçoivent la visite de rongeurs carnivores, aux gueules hérissées de trois rangées de dents. Ces petites saletés pullulent à la façon de lemmings. Elles n'aiment rien tant que vous emporter un bout d'oreille pendant votre sommeil. De sorte que les prisonniers s'endorment la peur au ventre, pour finir par ne plus du tout dormir. Une torture exquise.

Ambre renifle avec embarras la pestilence qui s'est

cramponnée à ses vêtements, à sa peau. *Jamais plus Godrick ne voudra me toucher*, déplore-t-elle. Et *outre-sang*, elle a rarement été aussi impatiente de sentir ses mains sur elle ! Elle songe aussi à Sensei, à Forge. *À toutes ces chères vieilles canailles.* La *Vigie* lui manque. Elle se fait du mouron au sujet de Camille. *Cette fille est paumée.* Pourvu qu'elle ne fasse pas trop de bêtises en son absence.

La Chasseuse était sur le point de profiter d'un lambeau de repos, lorsque le cliquetis de la serrure l'arrache à son état vaseux. Par réflexe, elle se recroqueville, prête à encaisser les coups. Ses geôliers pénètrent dans le cachot.

— Salut ma mignonne, gouaille la brute ventripotente.

Sa barbe constellée de reliefs de repas ferait un banquet pour une horde de rats.

— Cette souillon sent comme si elle s'était pissé dessus, renifle la vieille charogne qui l'accompagne.

Son nez écrasé et sa mâchoire prognathe lui donnent l'allure d'un lapin décati, aux yeux déteints par la bibine.

Ambre ne dit rien. Elle attend qu'ils cognent, désireuse d'en finir vite. Elle demeure interdite lorsqu'ils détachent sa chaîne.

— Tu viens avec nous. Le châtelain veut te voir.

La Chasseuse se fait toute molle entre leurs mains. Obéissante.

— Avance !

Elle les précède dans un corridor obscur, flanqué de part et d'autre de rangs de portes rouillées. Soudain, Ambre se plie en deux.

— Qu'est-ce qui y'a, bon dieu ?!

Au moment où le vieillard allait la forcer à se redresser, elle se détend avec la hargne d'un ressort et lui fracture le nez d'un coup de boule retentissant.

— Pas si vite, ma belle… commence le butor grassouillet, en posant ses doigts gras et boudinés sur son épaule.

Elle lui mord l'auriculaire, jusqu'à l'os. Son adversaire couine comme un goret.

Puis elle prend ses jambes à son cou. Ambre parvient au pied de marches de pierre moussue, glissantes, lorsqu'une détonation retentit. Un fragment de granit explose devant elle. L'écho d'une arme à feu, dans ces oubliettes médiévales, se répercute avec l'entêtement obscène d'un anachronisme.

— Plus un geste, poupée !

Le vieillard rabroue son énorme comparse.

— Fais gaffe ! Y nous ont dit d'pas l'esquinter !

— T'inquiète l'ancien, je sais ce que je fais, répond une voix avinée moins proche de la médaille de tir que du coma éthylique.

Ambre passe la main à son oreille. Elle la ramène rouge de sang. À quelques millimètres près, elle recevait une blessure mortelle. Elle résout de rester docile et d'en apprendre plus.

— Où m'emmenez-vous ? s'enquiert-elle tandis qu'ils gravissent les marches.

— Ta gueule ! Et plus d'entourloupes ! Avance, morue.

Au terme d'une longue ascension, Ambre débouche sur les remparts d'un château fort. Le vent froid la fait larmoyer. Elle remplit ses poumons d'air non vicie. Elle lève le nez. Au-dessus d'eux, point de ciel. Seulement une voûte cyclopéenne, de roche et de béton, d'où tombent par endroits de longs câbles électriques, des conduites et des tuyaux comme autant de tristes guirlandes. *Les racines de la ville.* Alors la Chasseuse comprend qu'elle se trouve dans l'*En-deçà.*

— Avance, morbleu ! Quelle conne, bon sang !

Une bourrade l'oblige à reprendre la marche. Tout en prenant garde aux failles et aux pierres descellées, au moment

de poser pied, Ambre s'émerveille des barbacanes, des douves, des tours et du pont-levis. Sur les murailles de cet imposant édifice, des échafaudages ont été accolés. Des artisans, Daedalos et Indés, œuvrent de concert à sa restauration, arrachant les mauvaises herbes, rejointoyant ses pierres.

Ambre connaît ce lieu, de réputation. Il n'existe guère qu'un seul château, dans l'*En-deçà* : le castel du Brenn. L'endroit est censément abandonné, afin de commémorer la victoire de la *Vigie* sur Brun de Cúailnge. Sa réhabilitation ne peut signifier qu'une chose : que Lille a un nouveau Seigneur Daedalos. Que la guerre va reprendre. Que beaucoup vont mourir.

Ambre et ses geôliers disparaissent dans l'entrée ténébreuse d'une tour colossale.

La Chasseuse pénètre dans un hall poussiéreux où s'affairent toutes sortes de corps de métiers. Des ébénistes réparent de somptueuses boiseries, en remplaçant les tronçons grignotés par les termites. Des forgerons rendent quelque lustre à d'étranges armures, conçues pour des anatomies défiant l'imagination. Des décorateurs discutaillent de la disposition des meubles, des tapisseries et des rideaux.

Ambre et ses deux cerbères ignorent cette joyeuse agitation pour s'engager dans l'escalier principal, décoré d'une rampe de fer forgé à effigie de sanglier et d'un interminable tapis rouge. À mesure qu'ils gravissent les marches pour atteindre le sommet du donjon, la Chasseuse note que les portes ouvrant sur plusieurs étages intermédiaires sont condamnées, en raison des risques d'éboulement.

Par les meurtrières, Ambre jouit d'un aperçu de la cité souterraine construite au pied de la forteresse. Un ancien chef-lieu daedalos, reconverti en métropole chtonienne et cosmopolite. La Chasseuse observe les lumières de cette ville des ténèbres.

Suspendus à des bras d'acier aux arabesques florales, des lanternes pareilles à de petites cages abritent des lumières

mouvantes. *Des fées luisantes, retenues prisonnières.* Leur douce lueur verte souligne les reliefs des façades à colombages, les murs en encorbellement ombrageant les rues.

Les enseignes des échoppes figurent des créatures improbables, des outils biscornus. Les toits sont aussi noirs et pointus que des chapeaux de sorcières. Les pierres des pignons scintillent à l'image de fragments de lune, moirés de poussières de rêves. Filtrant des fenêtres en bois, aux formes de cloches et d'étoiles, des ronflements, des berceuses, d'appétissants fumets de cuisine qui lui mettent l'eau à la bouche et l'estomac au supplice. À quand, son dernier vrai repas ?

— Baisse la tête, poupée, ordonne le colosse graisseux. Parle seulement si on s'adresse à toi.

Telles sont les consignes qu'elle reçoit au moment de pénétrer dans un hall majestueux, aux murs décorés d'armes brisées, de boucliers fendus et d'armures éventrées. Les trophées des malheureux ennemis à avoir défie l'autorité de l'ancien maître de céans.

Selon les Piliers, le Brenn de jadis avait coutume de soumettre les Vigies tombés entre ses griffes au supplice de la roue, sans autre forme de procès. Ambre espère que le nouveau sera plus progressiste.

— À genoux ! aboie le geôlier ventru.

Ambre est contrainte de se prosterner devant un immense trône de silex, incrusté de fossiles étranges, prompts à donner des nuits blanches à un paléontologue. La Chasseuse connaît la légende rattachée à ce bien curieux siège.

Ou plutôt, de cette tombe. Un lourd sarcophage sert d'assise au trône, tandis qu'une stèle monumentale fait office de dossier. Pour tout accoudoir, deux rangées d'urnes païennes se dressent de chaque côté, présentant des effigies d'animaux, tels de grossiers vases canopes.

Ci-gît le tout premier Brenn. Il reposait là bien avant Lille.

Il dormait de son sommeil mégalithique alors même que la première pierre de la cité moyenâgeuse de « l'Isle » n'avait pas été taillée. Il reposait déjà depuis des millénaires, lorsque les Gaulois ont fondé « Treola ». Ses restes remontent du fond des âges, alors que l'Histoire n'avait pas encore débuté.

Le long du sarcophage, un bas-relief figure un gisant anthropomorphe, trop stylisé pour permettre à quiconque d'affirmer à quelle race streum il appartient.

La coutume immémoriale veut qu'en cas de vacance du pouvoir, quiconque s'installe sur ce trône soit sacré Brenn de Lille. Dans le cas contraire, s'y asseoir équivaut à lancer un défi au Brenn en place. Il est dit, enfin, que si un prétendant indigne osait y poser son triste fessier, alors le tout premier Brenn quitterait sa couche antédiluvienne pour se saisir de l'importun et l'entraîner avec lui dans la froideur du tombeau. Bien sûr, il s'agit d'une vulgaire légende.

Quant aux urnes des accoudoirs, elles abritent dit-on les cendres des Brenns qui se sont succédé sur cet auguste siège. À l'exception notable de celles de Brun de Cúailnge, dont les Piliers ont laissé les restes à pourrir aux portes de la ville souterraine et les charognards dépouiller sa carcasse. Les mauvaises langues ont coutume de faire remarquer le côté pratique d'un trône dont le mérite est de rapprocher le *Roi de l'En-deçà* de sa propre tombe.

Car trop souvent, le titre de Brenn prédestine aux fins prématurées.

L'examen d'Ambre s'arrête sur le Daedalos imposant qui siège sur le trône. Un colosse haut de deux mètres, à la musculature de gladiateur. Un pelage ras couvre son torse nu. De chaque côté de son crâne, une impressionnante ramure de

cerf lui tresse une terrible couronne. Ses yeux noirs ne cillent pas. Il lui rend son regard, avec l'impassibilité d'une statue.

Contre toute attente, Ambre tente de prendre le contrôle de l'entretien :

— Je suis une Karmina, déclare-t-elle sans ambages. Peu importe quels étaient vos projets. Relâchez-moi ou il vous en cuira. Ma grand-mère paiera une forte rançon pour ma liberté…

— Ainsi donc, l'interrompt une voix dans son dos, il semblerait que tu n'aies pas perdu tout souvenir de notre famille. Du moins, quand cela t'arrange.

L'écho de lourds solerets d'acier pousse Ambre à se retourner. Elle considère le géant trapu qui pénètre dans le hall. Ses prunelles s'attardent sur ses longs cheveux carmin, lesquels contrastent avec la calvitie qui lui allonge le front au fil des ans.

— Plaisir partagé, chère nièce, dit-il en la dépassant. Maintenant, ferme la bouche, à me dévisager ainsi, tu m'évoques un poisson hors de l'eau. Aurais-tu laissé tes bonnes manières aux oubliettes ? Souhaites-tu y être renvoyée, le temps de te les remémorer ?

— Oncle Onyx, dit-elle en s'inclinant roidement.

Il se plante devant elle.

Les années l'ont changé. Sa haute stature s'est voûtée. Un début de bedaine pend par-dessus sa ceinture cloutée. De sa crête punk de jadis, il ne lui reste qu'une longue tignasse rouge en phase de raréfaction, ramenée dans son dos en un gracieux catogan.

Il ne porte plus son armure streum, devenue sans doute trop étroite. Seulement des solerets d'acier, par-dessus son jean troué.

— Laisse-moi te présenter tes cousins, poursuit-il. Vous ne vous êtes jamais rencontrés.

Des pas et des cliquetis s'arrêtent sur le seuil de la grande salle du trône. Ambre considère les trois adolescents qui se tiennent dans l'encadrement de la porte grandiose. Deux garçons, une fille.

— Péridot.

Le plus grand des frères s'incline. Le sosie d'Onyx, au même âge. Un colosse, malgré sa croissance inachevée, engoncé dans une armure streum de plates complètes, couverte de chaînes et de rouages, de leviers et de pistons. Celle que son père lui a léguée. Dans son dos, de fines cheminées à vapeur forment comme des tuyaux d'orgue. Les seuls centimètres carrés de peau exposés aux coups prennent la forme d'un visage d'une beauté angélique, coiffé d'une crête punk d'un vermillon démoniaque.

— Améthyste.

Le garçon maigre s'incline, tout en essuyant la colle qui lui poisse les doigts sur un pull bien trop grand, mangé aux mites. Ambre observe avec stupéfaction que ses cheveux ne sont pas rouges, mais d'un brun tout à fait classique, insipide, pour ne pas dire indigne d'un Karmina. Il prend la parole, d'une voix rendue nasillarde par la puberté :

— Bonjour cousine Ambre, ta présence…

— Tais-toi, le coupe Onyx.

Il soupire, en secouant la tête.

— Obsidienne.

La fillette, à laquelle Ambre donne treize ans tout au plus, exécute une gracieuse révérence. Ses traits disparaissent derrière un voile de deuil, d'un noir opaque. Quelque chose dans sa démarche met Ambre mal à l'aise.

La Chasseuse pivote pour reporter son attention sur Onyx.

— Amusant. Je ne crois pas avoir jamais rencontré leur mère non plus. Où est-elle ?

— Ce ne sont pas tes affaires, tranche Onyx, abrupt.

— Et grand-mère Agathe, est-elle là ? Prendra-t-elle part elle aussi à nos émouvantes retrouvailles ?

— Non. Elle est en déplacement. Elle a toutefois été informée de ta… *visite*. À son retour, elle décidera de ta punition.

Ambre ricane. Les deux femmes, il est vrai, ne s'étaient pas quittées en très bons termes. Si les chamailleries sont de mise dans la plupart des familles, plus rares sont celles qui appartiennent à cette très petite élite, où la tentative d'assassinat est monnaie courante.

Onyx marche vers le trône, sans daigner s'incliner face au Brenn. En fait, il semble même ignorer royalement la présence du Streum géant et cornu. Son audace dépasse les bornes lorsqu'il saisit son altesse le Brenn par une main pour le jeter à bas de son siège. Le Daedalos n'oppose aucune résistance. Plus étrange encore : son oncle l'envoie valdinguer d'une seule main, comme s'il ne pesait guère plus qu'un sac de plumes.

Onyx s'adresse à sa jeune fille voilée, sur le ton du reproche :

— Obsidienne ! Combien de fois t'ai-je répété de ne pas laisser traîner tes jouets ! Débarrasse-moi de ça !

La fillette rejoint l'immense Daedalos, haut d'au moins deux mètres, qu'elle entreprend de traîner derrière elle vers la sortie. Le corps du colosse à bois de cerf se déforme de façon grotesque, attestant qu'il ne contient plus ni muscles ni os, rien que du rembourrage, telle une macabre poupée. La petite Obsidienne disparaît, tirant à sa suite ce grand sac de peau flasque, à la manière d'un odieux doudou.

Pour une raison qui lui échappe, Ambre réalise que cette petite demoiselle lui donne la chair de poule.

Onyx prend possession du trône, tout en pestant contre l'inconfort d'un tel siège.

— Tu t'es emparé du castel du Brenn, constate la Chasseuse. Félicitations, mon oncle. Mais si tu avais tenté l'expérience du temps où il y avait encore un Brenn entre ces murs, l'exploit n'en aurait été que plus grandiose. Hélas, la *Vigie* t'a devancé. Ce sont eux qui ont triomphé de Brun de Cúailnge, quand ce seul nom suffisait à terroriser les plus braves guerriers Fiannas. Ce château leur appartient. Ils l'ont payé au prix du fer et du sang.

— Qu'ils viennent le reprendre, alors. Nous verrons quel sang vaut le plus cher : le leur ou le nôtre.

Onyx et sa progéniture échangent des sourires aiguisés. *Foutues ordures mégalomanes.*

— Cette ville est différente, insiste Ambre. Vous ne pouvez y débarquer et vous servir comme en terrain conquis. La *Cour,* puis la *Vigie* vont vous tomber dessus. Vous n'en voudriez pas pour ennemis. Peut-être n'ont-ils ni accès au savoir de nos ancêtres, ni lignage prestigieux, mais ils sont nombreux. Si vous comptez vous installer ici, vous aurez besoin d'alliés. Je peux vous introduire auprès de FiCaBa et vous obtenu un entretien avec Sensei.

— Quand nos affaires nous en laisseront le temps, peut-être, pondère Onyx.

Il se caresse le menton, puis claque des mains.

— Améthyste ! Collation !

Le garçon frêle apporte un plateau chargé de boissons, de pain grillé et de toutes sortes de charcuteries et de fromages. Ambre bâfre avec entrain.

— Que fabriquez-vous dans l'*En-deçà* ? demande-t-elle la bouche pleine.

— Affaires de famille, répond-il en découpant de larges tranches de saucisson. Le clan Karmina s'installe à Lille. Nous avions déjà pris des intéressements dans divers comptoirs de l'*En-deçà.* Nous ne faisons que renforcer notre présence et

veiller à nos investissements. Nos finances…

Il suspend sa phrase pour engloutir une tranche de pain tartinée de moutarde.

— … J'oubliais : tu n'as jamais eu le bien-être de notre famille à cœur. Sans doute cela t'indiffère-t-il de savoir que nous avons failli faire faillite. Les Dormeurs n'ont plus besoin de nos services. Cette époque n'a que faire de diseuses de bonne aventure, d'exorcistes ou de guérisseurs. Trop de charlatans ont décrédibilisé ces nobles professions. Nous avons dû chercher d'autres débouchés pour nos *compétences*. La libéralisation de l'*En-deçà* est arrivée à point nommé. Un quart du *Bazar du bizarre* nous appartient, de façon plus ou moins directe. Nous avons trouvé de nouveaux clients…

— Les Daedalos ??

— N'importe, pourvu qu'ils paient bien.

Ambre reconnaît bien là les siens : tout le sens moral d'une meute d'hyènes autour d'une charogne.

— Ta ville est à la veille d'une catastrophe, poursuit Onyx. Un mal ancien est en train de s'éveiller. Bientôt, de riches Indés auront besoin de protection pour leurs commerces. Les nobles Fées du *Sidh* s'arracheront les services des meilleurs gardes du corps ou des plus vicieux assassins. Des Dormeurs fortunés voudront être protégés des Daedalos qui trouveront refuge en *Surface*, lorsque l'*En-deçà*, à feu et à sang, ne sera plus sûr pour personne.

— Voyons si je résume bien, mon oncle : profits, profits, profits ?

— Il n'est pas de sot métier, il n'est que de sottes gens. Comme en toute guerre, chaque camp fera monter les enchères pour avoir les Karmina de son côté.

Dans un coin de la salle, sous des soieries, Ambre avise soudain plusieurs mitraillettes et des caisses de grenades. Elle réalise avoir mal compris les intentions des nouveaux

occupants de céans. Sa famille ne restaure pas un château tombé en ruines dans le but d'en faire un aimable lieu de villégiature. Elle le prépare pour tenir un siège.

— Tu connais cette cité mieux que nous, reprend Onyx. Tu y as des contacts. Tu pourrais te montrer utile, avant le retour de grand-mère Agathe. Ta coopération me permettrait, au moment venu, de plaider en ta faveur. Une Karmina reste une Karmina. Je ne puis parler au nom du reste de la famille. En ce qui me concerne, du moins, tu sais que je t'ai toujours tenue en haute estime. Notre sang t'a gratifiée d'un talent rare.

— Je peux te mettre en relation avec la *Vigie,* mon oncle, propose Ambre. L'*En-deçà* ne les intéresse que très modérément. En revanche, ils verraient d'un bon œil quiconque les débarrasse de la *Cour d'Unseelie.* Ils vous laisseraient piller les trésors des nobles Fées, en se contentant d'une part modeste. L'argent, ils s'en moquent. Tout le contraire de vous. Vous devriez vous entendre comme larrons en foire…

Onyx s'esclaffe, tandis qu'il repose son gobelet de vin.

— Qu'ai-je dit de drôle ?

— Rien. Si j'ai besoin d'un conseil politique, je ne manquerai pas de te solliciter. Dans mon souvenir cependant, tu n'étais guère férue de diplomatie. Je ne t'ai pas fait mander pour discuter stratégie. La rude hospitalité de ta cellule a dû t'épuiser. Avant que Péridot ne t'escorte à ta nouvelle chambre, je ne te demanderai que quelques informations…

Onyx claque des mains. Le maigre Améthyste reparaît. Il pousse un chariot supportant une maquette de FiCaBa, extrêmement précise. Son œuvre, apparemment.

— Je veux tout savoir, déclare Onyx. Leurs effectifs. Combien de combattants dans leurs rangs. Leurs armes, leurs rondes de garde…

La Chasseuse en reste coite. L'appréhension assombrit son

faciès sale. Oui, le clan Karmina désire une entrevue avec la *Vigie*… sauf que celle rencontre n'aura rien d'une visite de courtoisie.

Tout en affirmant sa prise sur le manche d'un couteau à viande, Ambre se rappelle le dicton qui circule, chez les Fiannas, en rapport avec la triste réputation de sa famille.

Quel est le pire ennemi d'un Karmina ?

Elle croise le regard d'Onyx. Elle se force à lui rendre son sourire. Tout en baissant les yeux sur sa gorge…

Réponse : un autre Karmina.

À suivre dans *L'EN-DEÇÀ,*
deuxième débris arraché aux entrailles chtoniennes du SIDH.

« Le plus grand des frères s'incline. Le sosie d'Onyx, au même âge. Un colosse, malgré sa croissance inachevée, engoncé dans une armure streum de plates complètes, couverte de chaînes et de rouages, de leviers et de pistons. »

REMERCIEMENTS

À Estelle FAYE
Relectrice attentive, dotée de la *Vue* la plus affûtée qui soit.

À Magali PRIGENT et Pascale ROUSSEAU
Correctrices émérites, à même de débusquer fautes et coquilles jusque dans leur sombre tanière.

À Rémy GUYARD
Directeur d'ouvrage exalté, qui a su tirer ces *Ames de verre* de leur long sommeil.

À mon amour
Julie, d'avoir traversé à mes côtés ce processus turbulent qu'est la gestation de l'écrivain.

À mes amis…
… Pour s'être penchés sur ce monstre d'encre et m'avoir aidé à l'enfermer entre ces pages.

Merci à :
Florian BALLESTA
Catherine CARROT-KRAWCZYK
Simon DHEDIN
Jean-Michel GRÉGORI
Damien DESPAQUIS
Vincent MOUGENOT
Morgane SOLDINI et Maxime PATERNICO

Marie PEPERSTRAETE et Antoine WINDAL
Sarah VIEUX et Thibault CARION
Jeanne LANDRU et Demie ARAVENA
Pascale STAINIER et Alexis STAP

À la musique

À *Cadmium* (Nancy), *Stone Remains* (Nancy), *Orion's Night* (Liège), Lisa Gerrard et Brendan Perry de *Dead can dance, Irfan, Gofira, Opeth, Porcupine Tree, Rajna, Storm Corrosion, The Galhering, Tool*… L'écriture n'est que musique fossile, guettant la lectrice ou le lecteur qui lui insufflera vie.

Anthelme Hauchecorne s'est éteint le 27 février 2045. Il avait 65 ans. Il est resté fidèle à ses idées, jusqu'au bout. Se sachant atteint d'une maladie incurable, il s'est fait sauter lors d'un attentat au camembert piégé visant le président de la République, en visite d'inauguration au Salon de l'agriculture. Nulle victime à déplorer, hormis l'auteur lui-même. Un geste grand-guignolesque et salissant dédié à la libération des animaux d'élevage « injustement égorgés, équarris et dépiautés pour gaver des hordes de bipèdes carnassiers entartrés de cholestérol ».

Un homme de convictions pour certains, un extrémiste végétarien pour d'autres.

Anthelme laisse derrière lui deux enfants adoptés et une vingtaine de romans naturels, tous orphelins. Sa femme l'avait quitté deux ans plus tôt pour un trader. Les criminologues attribuent cet ultime pied de nez à une hypersensibilité associée à des lectures douteuses. Dans la bibliothèque du défunt, des ouvrages de Serge Brussolo, Joël Houssin, Jérôme Noirez, Pierre Desproges, Alain Damasio… dont déjà les associations de protection de l'enfance réclament l'interdiction.

Ses derniers mots : « BOUM ! »

NOTES

{1} *Sidh* : désigne l'*Autre Monde* dans la mythologie celtique, séjour des puissances surnaturelles.

{2} Patois lorrain : voir ; non ; nuit.

{3} Le terme *boneheads* (aussi appelés *skins* d'extrême droite, ou *bones,* ou *nazi-skins*) désigne une dégénérescence du mouvement *skin* née à la fin des années 70. Ce vocable est employé ici par distinction avec celui de *skinheads,* lequel désigne les membres du mouvement skin originel (apparu dès les sixties), non-raciste et pluriethnique, inspiré de la musique ska… Bref de braves gens, aux antipodes des têtes à claques qui se masturbent complaisamment sur des drapeaux du IIIe Reich.

{4} Locution nordiste. Porte chance à qui marche dedans du pied droit.

{5} Patois lorrain : avons ; petite fille.

{6} Patois lorrain : connaissiez ; faire.

{7} Patois lorrain : demoiselle.

{8} Patois lorrain : fille.

{9} Patois lorrain : rouler.

{10} Patois lorrain : affaires.

{11} Patch : morceau de tissu de taille variable, que les *rockers* et les *bikers* cousent sur leurs vêtements. Le patch affirme l'allégeance de son porteur, que ce soit à un groupe de joyeux ménestrels (*rockers*) ou à un club de motards *(bikers)*. Les patchs incarnent une héraldique moderne où démons,

dragons, griffons et zombis adoubent de leur sceau la noblesse du bruit et de la nuit, l'aristocratie du larsen et de la fureur. La chevalerie n'est pas morte. La musique métal et la mouvance gothique l'ont ressuscitée.

{12} ANTARES : Adaptation Nationale des Transmissions Aux Risques Et aux Secours, réseau numérique des services publics qui concourent aux missions de sécurité civile (armée, gendarmerie, police, pompiers, SAMU…)

{13} Littéralement : « Cas de guerre ».

{14} Littéralement : « L'union fait la force. »

{15} Sleipnir : cheval fabuleux à huit jambes de la mythologie nordique, capable de se déplacer au-dessus de la mer comme dans les airs, monture du dieu Odin.

{16} Littéralement : « Vers la victoire ! » Cri de guerre des soldats romains.

{17} Littéralement : « Ils arrivent. »

{18} Littéralement : « Je t'aime à mourir. »

{19} Littéralement : « Au revoir, Sensei. Je t'aime à mourir. ».

{20} Patois lorrain : voir ; horrible ; planque.

{21} Patois lorrain : inquiéter ; bien ; attendre.

{22}. Patois lorrain : tremblez.

{23} Patois lorrain : lampe.

{24} Patois lorrain : trompe ; sûr.

{25} Patois lorrain : tuer.

{26} Patois lorrain : agir.

{27} Patois lorrain : voir ; bornée ; folle ; blessure

{28} NDI (Note De l'Intervieweuse) : race de bœuf élevée au Rwanda.

{29} Tambours celtes.

{30} Cornemuses de l'ouest de la France.

{31} Sortes de toges cérémoniales celtes.

{32} Par analogie avec les emblèmes en vogue chez les gangs de *bikers*.

{33} *Note de l'Archiviste : allusion au « Manifest Destiny » (1845) : idéologie selon laquelle la nation américaine avait pour mission divine de répandre la civilisation vers l'Ouest.*

{34} -chan : titre employé en japonais pour s'adresser à une personne proche ou plus jeune.

{35} Belgicisme, en vogue dans le Nord : averse, pluie violente.

{36} Patois lorrain : donnez ; apporter.

{37} Patois lorrain : tête ; affaire.

{38} Patois lorrain : tristes.

{39} Patois lorrain : froid ; chaud ; visite ; enfant ; maman.

{40} Séjour des Hommes.

{41} Note de Koudelka, en marge du Codex : Dans la mythologie celte, les fées Seelies (ex. : Selkies, Leprechauns…) aident les humains. À l'inverse, les fées Unseelies (ex. : Fualhans, Boggarts…) les haïssent. Ainsi le nom que les Daedalos ont choisi pour leur administration reflète-t-il leur hostilité à notre égard.

{42} Courte phrase paradoxale utilisée dans certaines écoles du bouddhisme zen afin de déclencher l'éveil.

{43} Du nom de Vidkun Quisling, homme politique norvégien qui collabora avec les nazis.

{44} Patois lorrain : fille.

{45} Patois lorrain : façon ; meilleur.

{46} Patois lorrain : donné ; morceau.

{47} Patois lorrain : tendre ; parlons ; malheureux.

{48} Patois lorrain : monstre ; visite.

{49} Principales fêtes du calendrier celtique.

{50} Centre Hospitalier Régional.

{51} Patois lorrain : maison.

{52} Patois lorrain : manger ; idiots ; beau travail.

{53} Patois lorrain : menteur ; cimetière.

{54} Patois lorrain : malins.

{55} Patois lorrain : délicate ; garçon ; écoutez.

{56} Dieu celte du vent.

{57} Patois lorrain : voleuse.

{58} Patois lorrain : fille.

{59} L'*Art de la guerre* est le premier traité de stratégie militaire écrit au monde (VIe siècle avant J.-C.). Son auteur, Sun Tzu y développe des recommandations encore usitées de nos jours (torture, tactiques de guérilla…).

{60} Instrument de musique de l'âge du fer. Trompe verticale d'environ deux mètres de haut, dont le pavillon figure généralement une hure de sanglier, destinée entre autres à effrayer l'ennemi. Les Celtes en sonnaient au combat.

{61} Patois lorrain : monsieur ; change

{62} Patois lorrain : gracieuse.

{63} Patois lorrain : vous allez bien ?

{64} Patois lorrain : fille turbulente.

{65} Patois lorrain : mensonges.

{66} Patois lorrain : cherchée ; blesser.

{67} Patois lorrain : tuer.

{68} Patois lorrain : attendent.

{69} Patois lorrain : regretter.

{70} Patois lorrain : gagne.

{71} Patois lorrain : merci ; Demoiselle ; de bonne volonté.

{72} Patois lorrain : tendre ; dispute ; douter.

{73} Patois lorrain : monsieur ; implore.

{74} Patois lorrain : fille ; discuter ; morceau.